

家用电脑与游戏

2005
ISSUE.136
科学普及出版社
12

Play!

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

中国首起网游公益诉讼深度报道
药、官司与飞逝的少年

谁知道这一年娱乐了什么?
2005年游戏影视事件簿

游戏内外话牛头
牛人列传

2005年中国电子竞技综合回顾
PLAY!ARENA 颁奖典礼

热作攻略
帝国时代 Ⅲ
职业进化足球 V
使命召唤 Ⅱ
街头篮球

倾情赠送:
◆[魔兽世界]十二星座立体台历
◆[剑侠情缘Online II]黄金CD-KEY珍藏卡
◆网易[梦幻百万行]飞行棋

零售价:9.8元 www.playgamer.com
ISSN 1009-6183
12 >
9 771009 618053

敬告:游戏有益身心 沉迷影响生活



新浪家游年度评选
奖杯创意万元征名

由你设计“游戏奥斯卡”

奥斯卡金像奖、金球奖、金熊奖、金狮奖、金鸡奖、金马奖……
现在你也有机会让游戏界为你设计的名字疯狂。
新浪、《家用电脑与游戏》联手打造中国年度游戏专业评选品牌，
赶快调动你一切活跃的细胞，尽情释放你的创意吧！

活动说明：

活动一：奖杯征名大赛，提交奖杯名称，描述奖杯形状，附带创意说明。
活动二：奖杯设计大赛，提交奖杯外型设计方案（设计效果图或三维造型图），附带创意说明。
参赛者请把创意文案或设计作品投稿到活动邮箱：huodong@playgamer.com

参赛作品要求：
大气、时尚、独特。







奖项设置：
奖杯征名大赛一等奖（一名）：现金 4000 元
奖杯设计大赛一等奖（一名）：现金 6000 元
入围奖（各三名）

投稿时间：2005 年 12 月 1 日—12 月 25 日
揭晓时间：2005 年 12 月底
（更多信息请关注新浪游戏频道相关活动专区）



附：

新浪家游年度游戏评选预设奖项：
（06年1月开始评选）

技术奖项
- 视觉效果
- 声音效果
- 游戏引擎
- 游戏脚本
- 抑制盗版
- 最佳创新

市场奖项
- 最佳客户服务
- 最佳公益形象
- 年度最具影响力游戏企业

综合奖项
- 年度最佳单机游戏
- 年度最佳网络游戏
- 年度最佳原创网络游戏
- 年度最佳休闲网络游戏

产业奖项
- 年度游戏产业风云人物
- 年度游戏产业特别贡献奖
- 年度游戏产业优秀文化奖
- 年度游戏产业优秀玩家奖
- 中国游戏产业终身成就奖



国度·RF ONLINE
风云国度 王者决战
rf.5u56.com
广东数据通信网络有限公司
GUANGDONG DATA COMMUNICATION NETWORK CO., LTD.
TERRA ICT
CCR INC
SOUL & SPIRIT


XY2.163.com
大話西遊II
ONLINE
神兽·垂云叟
神兽·五叶
非常节日 非常惊喜
人生就如同孵蛋，你无法预知会孵出什么……
人生总有些值得期待的东西 --《大话西游 II》又到孵蛋季节，惊喜总是会
在没有防备的时候等着你，也许就是今年，你会孵出你梦中的神兽……，
你是否已经开始行动呢？
将军令
123456
即将上市！
网易将军令——网游动态密码保护器
網易 NetEase
www·163·com
网易互动娱乐
广州网易互动娱乐有限公司
地址：广州市环市东路 362-366 号好世界广场 36 楼　电话：020-83936163　传真：020-85546362

四大系统

倍受期待

火爆登场

天波杨府





枪弓两骑

最新门派

坐骑系统





宝马配英雄

双人共骑闯天涯

开店系统



无人托管

照单全收

藏剑山庄







闯关夺宝

挑战极限





BOSS系统、外装系统、五行装备等

众多功能即将璀璨登场，敬请期待。



游戏改变生活
金山游戏作品
【剑侠三部曲】贰
剑侠情缘
Online
jx2.kingsoft.com
jx2.kingsoft.com
KINGSOFT
北京金山数字娱乐科技有限公司
TG 金山推广员
kingsoft.com



2005年12月号 总136期

主　　管：中国科学技术协会
主　　办：科学普及出版社
编辑出版：《家用电脑与游戏》杂志社
办公地址：北京市海淀区恩济庄18号院
　　　　　1号楼1104室
邮政编码：100036
电　　话：（010）88146001
传　　真：（010）88117608
网　　址：www.playgamer.com
电子信箱：play@playgamer.com

主　　编：王潜
常务副社长：宋爱华
执行主编：刘威
编辑部主任：梁华栋　罗东东
编辑/记者：谷岩　周越　石磊
美术编辑：胥斌　单非　艾洋
编读热线：（010）88146003-30

市场总监：陈望治
电子信箱：cwz@playgamer.com
市场经理：胡晓
策划专员：幸昊明

广告总监：蒋同庆
广告经理：李丽　李宗泽
电子信箱：ad@playgamer.com

发行总监：王瑒
电子信箱：publisher@playgamer.com

上海代表处：赵廷　李帅
电　　话：（021）58787033
电子邮箱：dagou@playgamer.com

刊　　号：ISSN 1009-6183
　　　　　CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
广告经营许可证：京海工商广字第8011号
印　　刷：北京国彩印刷有限公司
定　　价：9.80元

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。





电娱实况

新作速递

游戏观点

第一频道





SNDA 盛大网络运营服务
首款网络大富翁游戏
《盛大富翁》
火爆公测中
你爱我的钱
还是爱我的人品？
88888
盛大富翁
SNDA RICHMAN
Rich.sdo.com
卡片道具系统
各类卡片巧利用，超级富翁大赢家
神仙事件系统
可爱神仙齐助阵，幽默事件笑翻天
组队对抗系统
同享甘苦共患难，分工合作好兄弟
建筑控股系统
投资控股别小瞧，月底分红乐开怀
游戏观战系统
观战不语真君子 总结经验大丈夫

布朗运动

写下这一小段文字之前，我重新翻看了2004年第12期的卷首语，当时我对今年的"展望"是：2005年是充满不确定性的一年。现在看来，含混不清的所谓预言总是容易得到验证，而2005年游戏业发生的很多故事，确实还没有给我们留下一个清晰完整的结尾。产业政策、市场格局、舆论方向等等，都在这一年里发生了种种互相作用的激烈扰动，或许，2006年甚至更远的未来，游戏业内外的"布朗运动"才会有尘埃落定的时候。

就在今天，一份《中国青少年网瘾数据报告》出炉了。根据这份报告，目前我国青少年网瘾比例为13.2%，另有13%的青少年存在网瘾倾向。这两个数字是什么概念？如果仅仅按照我国目前在校中小学生约2亿人的数量计算，那就是说我们有至少2600万青少年在上瘾，另外有2600万青少年在排队等待上瘾……

我不想对这份报告评说什么，只盼望大家拿到这期杂志后能够稍微用心地看一下特别企划《药、官司和飞逝的少年》，这是目前所有媒体中对张春良为网瘾少年起诉游戏公司这一事件最深入细致的报道。另外，我还想简单地讲件事情。前些天有一位孩子的父亲打电话给我，他说原本上初中的儿子辍学在家天天玩游戏，用了各种管教办法均不见效，整个家庭的正常生活秩序被严重破坏。他向我询问目前国内电子竞技的发展情况，想在无奈之余给孩子找条"出路"。我告诉他电子竞技的正规化和职业化还在起步阶段，暂时很难像一般体育项目那样当作一碗足以衣食无忧的"青春饭"；十三四岁的孩子处在生理和心理成熟的关键时期，还是应该想办法让孩子回到校园。之后我还说了很多关于教育沟通之类站着说话不腰疼的口水话，我不知道这有什么意义，但我很认真地在说，他很认真地在听在回应。

这位父亲是一位很开明很有责任感的家长，但面对玩游戏的孩子，他的家庭教育还是出了问题，这让我对自己作为游戏杂志编辑同时也是一个父亲的双重身份产生了深深的自省和迷惑。张春良在接受大狗采访时曾说："可以做一本杂志，帮助家长去了解游戏。"这其实是我们以往有过的想法，但是，它头重脚轻的几乎不需要理由就被轻易推翻了。记得马克·吐温说过大意如下的话：当我14岁的时候，我对父亲的愚蠢几乎无法忍受，但当我21岁的时候，我很惊奇他居然在7年里学到了那么多的东西。

是这样吗？我想着现在的和未来的父亲们，脑子里发生了布朗运动。



小马
awei@playgamer.com







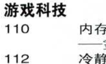
极限攻略

网游记

大话家游

家游竞技场

MOBILE 地带



游戏科技



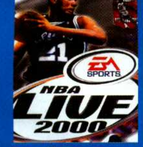

第二届泡泡堂全国大赛
全面启动


"百城大战"
造就城市泡泡英雄
大赛消息官方指定发布网站:
http://qgds.bnb.sdo.com
(qgds为全国大赛拼音首字母)


泡泡堂
bnb.sdo.com

广告索引




P18



P1

新玩家 PLAY!GAMER





P22




P30



AI Life
lifestyle to personal computing

华硕P5 智能霸主

这是你想要的科技·华硕 AI Life

还记得华硕AI Proactive人工智能技术吗？从865主板开始，华硕不断升级智能化主板技术，紧紧围绕时尚生活，再次为您量身打造华硕AI Life功能，带给你一直期望得到的体验。华硕基于intel915/925芯片组主板发布了"AI Proactive"人工智能技术，而在今天，华硕基于intel945/955又一次发布了全新"AI Life"技术。AI Life包括以下四项核心技术，这几项技术也必将推动新一轮的技术变革。

请细心了解以下四项功能，这将是划时代的技术变革。



Stack Cool2
无噪音无风扇，全新散热方式



WiFi-TV
神奇结合电视、收音与无线网卡



AI Quiet
轻松操作享受奢侈的安静时间



SATA on the Go
时尚外接式硬盘接口，USB2.0速率的5倍！

Stack Cool2
无噪音无风扇，全新散热方式

主板散热技术在华硕stack cool没推出之前，一直都是沿用散热片或者散热风扇。但是这样的散热方式还是不能从根本上解决问题，局部还是过热，风扇的噪音依旧让人讨厌。



华硕Stack Cool2这一技术将一块特殊设计的PCB板，覆盖在整个主板背面，这样一来，不但能有效散热达到20°C左右！！更是让散热方式先进了一大步。

第二代非常冷却--Stack Cool2，它是华硕的专利技术，无风扇无噪音散热技术直接将热导离至主板背面，有效降低易损料件损耗速度，散热效果非常明显。

WiFi-TV
神奇结合电视、收音与无线网卡

想在电脑上看电视？想看电视的同时快进、暂停，随意控制？想一起拥有FM收音功能？还想构建无线网络？

这是您的梦想吗？在过去，这几个奢望同时做到，绝对是一个遥不可及的梦想，而今天华硕却可以为您带来亲身的体验--它就是华硕的WiFi-TV，让你所想的全部拥有！



从此你再也无须浪费钱去买什么录象机了，华硕TV-tuner 可以做到观看、录影、暂停甚至重放你喜欢的节目！"娱乐全集合"除了电视卡的功能，还能提供FM收音，以及无线网络的功能。有了这片全能的卡，只要在屏幕上轻轻一按，即可享受你想要的数码生活。

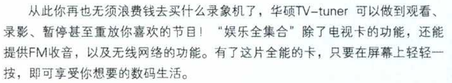
华硕 WiFi-TV卡不仅支持视频输入，还有直接连接数字电视！与传统电视相比，您可享受更清晰画质、更真实音效。

1.统一支持 IEEE 802.11a/b/g 三种标准，无线上网速度更快
2.与迅驰笔记本或其他无线设备轻松对接，网络兼容性更高
3.一触安装，构建无线网络连小学生都会操作

SATA on-the-go
时尚外接式硬盘接口，是USB2.0速率的5倍！

移动存储时代，你需要更大的存储空间，更方便的存储速度，以及即插即用的方便性。华硕主板率先发布SATA on-the-go技术。它可以使主板直接支持热插拔存储设备，以时尚的存储方式，将您需要保存的珍贵照片、视频，用支持热插拔的外接式SATA硬盘带着走。

SATA on-the-go即插即用简直是太方便了，它有以下几个特点。



1.支持最大3Gb/s 的数据传输速度
2.长排线，不受空间限制
3.接口支持热插拔
4.轻松将珍贵照片、视频等文件进行高速、安全备份

试着想一下，100GB的文件存储起来只需要30几秒的时间，提供一个长排线，随时插拔，即使再大的硬盘也可以瞬间备份完毕。

AI Quiet
轻松操作，坐享奢侈的安静时间

个人电脑已经越来越多的应用于家庭娱乐与游戏，安静舒适的生活就成为家庭时尚、休闲的需要。而没人愿意在聆听音乐的时候被恼人的风扇吵到。

华硕AI Quiet功能能自动调节CPU性能、风扇转速和系统温度，从而给您一个奢侈的安静舒适的时间。AI Quiet功能在BIOS调节中即可见到，轻松调节让小学生都能享受。在BIOS中轻松设置即可保证系统性能的同时，尽力为您营造安静轻松的环境。





ChinaJoy 金翎奖颁奖典礼隆重举行 《家游》荣膺最佳平面游戏媒体大奖

10月27日晚,2005年度ChinaJoy展会优秀游戏评选大赛"金翎奖"颁奖典礼在北京海淀剧院隆重举行。国内游戏产业政府主管部门的领导、国内外著名游戏企业的代表及众多媒体记者出席,中央电视台著名主持人段喧、施丹主持了整场晚会,到场的还有ChinaJoy组委会特邀的近千名热心玩家代表。

随着ChinaJoy展览会在国际产业界日益提升的强大影响力,同时为了进一步推动游戏产业的健康发展,由ChinaJoy组委会主办的"2005年度ChinaJoy展会优秀游戏评选"大型活动于今年6月全面展开,通过数月游戏玩家的热情参与和积极投票,本年度ChinaJoy展会优秀游戏评选结果、最高荣誉"金翎奖"的归属终于在当晚揭开了谜底。

新闻出版总署音像电子与网络出版管理司副司长寇晓伟率先致辞,他表示ChinaJoy为包括政府、厂商、玩家在内的各界提供了很好的沟通桥梁,ChinaJoy优秀游戏评比大赛是沟通效果的反馈,能够促进各方更好的融合,以促进游戏产业良性发展。北京市海淀区副区长于军、民盟北京市委教育改革与发展研究室主任沈绮云等嘉宾也纷纷致辞,表达了对ChinaJoy展会及金翎奖评选的祝愿和期望。之后,本届优秀游戏评选大赛的颁奖仪式正式开始,从"玩家最喜爱的PC单机游戏"起,四大类十四项大奖逐一登场,由政府相关部门领导现场为获奖厂商和媒体代表颁发"金翎奖"奖杯和证书。

《家用电脑与游戏》在本次评选中被评为"最佳平面游戏媒体"之一,《家游》执行主编刘威代表获奖的平面媒体发表感言,他表示政府相关部门和ChinaJoy组委会为游戏媒体提供了一次难得的自我展示和获取承认的机会,并向十一年来始终支持和关注《家游》的读者和各界人士致以衷心的感谢。

"金翎奖"奖杯整体以水晶造型为主,通体晶莹剔透代表着通过游戏玩家投票所得到的评比结果的真实性及透明度。水晶造型上依附着一支金色的羽毛,羽毛的样子千姿多彩更具有无限神秘感,有羽毛才有可以飞翔的翅膀。羽毛有着让人不可思议的坚韧,却又轻盈而美丽。因此就像游戏中的元素一样,充满了变化、交互、创新的精神。本届ChinaJoy参展的游戏产品达到289款,占目前国内游戏市场游戏产品的90%,其中217款游戏作品申报参加"金翎奖"的角逐,涵盖了全球最热门、最新颖的网络游戏、PC单机游戏、手机游戏三大领域,金翎奖评选无论从参赛作品的数量还是质量都是目前国内乃至国际上具有代表性和影响力的游戏评选大赛,将作为ChinaJoy展会的一项重要活动长久举办下去。

"金翎奖"颁奖典礼是继今年第三届ChinaJoy以来国内规模最大的游戏盛事,在颁奖过程中穿插的街舞、歌曲和Cosplay表演精彩纷呈,著名影星周星驰也到场助兴,掀起了会场中的气氛高潮。

中国首个WCG世界冠军诞生 Sky勇夺WCG2005魔兽争霸金牌

在11月20日WCG2005世界总决赛的《魔兽争霸Ⅲ》决赛中,国手"人族天王"Sky击败了美国的"精灵高手"Shortround,勇夺WCG2005《魔兽争霸Ⅲ》项目的世界冠军。

这场决赛吸引了所有观众的目光。决赛开始后Sky发挥出了最好的水平,在首局比赛中以势如破竹的"Tower Rush",5分钟之内就拿下了比赛;第二局关键局的比赛在人类的主场地图"LostTemple"上进行,例行开矿的Sky苦苦坚持着,在守住了对手一波又一波犀利的进攻之后,Sky确立了绝对的经济优势,Shortround在看到获胜无望后打出GG认输。

Sky创造了中国人在WCG上的新里程碑——为中国拿到了第一个WCG正式项目的世界冠军!毫无疑问这个冠军给苦苦等待了5年的中国电子竞技人注入了一支强心剂。



"知我地球,爱我地球"体验日 布卡携手WWF中国拓展新学习方式

11月2日,由北京布卡电脑有限公司与世界自然基金会(WWF)联合举办的"知我地球,爱我地球"体验日活动在北京自然博物馆举行。本次活动通过分享北京布卡与WWF中国联合提供的寓教于乐的学习方式和资源,激发小学生对自然环境的兴趣,从而使他们更有意识地保护赖以生存的地球。来自北京育才小学的55名师生参加了本次活动。

"知我地球,爱我地球"体验日活动在四川、北京两地开展。北京活动是继10月在四川都江堰光亚小学、阿坝州汶川县映秀小学及卧龙自然保护区小学举行后的又一站。



布卡娱乐亚洲CEO马克西姆·米哈廖夫表示:"多媒体软件是一种新的学习方式,与常规的课堂学习相比,它更加生动有趣,可以让孩子们在娱乐过程中锻炼观察能力、逻辑思维能力并扩展知识面,对课堂学习来说是一种有益补充。此次布卡发行的《海底探险家》、《非洲历险记》、《劳拉和她的星星》这三款多媒体软件均与自然知识息息相关,可以帮助孩子们足不出户前往不同动物的天然栖息地了解各种动物的特征以及在不同季节中的生活情况,希望更多的老师和孩子们可以从中受益。"

中国电信绿色动力 电子竞技全国联赛正式开幕



11月11日,由中国电信集团公司主办、中华全国体育总会支持、全国电子竞技运动会(CEG)监督的全国性电子竞技比赛"2005中国电信绿色动力电子竞技全国联赛(2005CGEL)"在京启动,大赛网站www.cgel.cn同时开通。本次大赛将本着和谐、向上、公平、公正、公开的精神在浙江、广大、湖北、上海、重庆、甘肃、新疆、辽宁等八个赛区展开。比赛项目为《半条命:反恐精英》和《星际争霸:母巢之战》,赛事活动历时2个月,分为区域赛和全国总决赛,总决赛将在上海举行,总冠军将赴韩国进行竞技交流。比赛将在中国电信经营的"绿色动力"直营店和加盟店进行,是迄今为止国内规模最大,覆盖范围最广的全国性电子竞技赛事之一。中国电信希望通过健康的电子竞技项目规范和改善现有网吧产业散乱的现状,推动中国电信"绿色动力"网吧连锁体系的形成,促进国内电子竞技运动的普及发展。

Activision 正式进入中国游戏市场

10月25日,美国动视有限公司(Activision)与其中国合作伙伴北京中电博亚科技有限公司在北京饭店共同宣布Activision将正式进入中国游戏市场。

美国动视是全球顶级的互动娱乐软件出版商之一,2004年的财政收入达14亿美元。美国动视同时拥有针对不同目标市场的、各种类型的娱乐软件,遍及目前流行的所有游戏平台,创建、认证、获得了许多著名游戏品牌,包括《使命召唤》、《毁灭战士》、《雷神之锤》、《电影大亨》、《蜘蛛侠》、《怪物史莱克》、《X战警》等。

作为国内资深的游戏专业运营机构,北京中电博亚公司在成立六年的时间里一直致力于正版电脑游戏软件和游戏周边产品的市场推广和销售工作,成功引进了FIFA系列、NBA系列、极品飞车系列、模拟人生系列、荣誉勋章系列等50多款知名大作,创造了100万套的正版电脑游戏销量。

Activision和中电博亚将于2006年2月前为中国玩家献上至少8款游戏大作。Activision还计划通过投资、设立中国制作公司、技术合作、技术培训等方式加大在中国游戏市场的投入,开发满足中国游戏市场需求的电脑游戏、网络游戏和手机游戏等。







魔兽世界打造生态圈 国产插件促进公平游戏

最近国内自主开发的一套《魔兽世界》RAID专用的DKP积分管理插件正式发布。这一插件的名称为UDKP(UASIT Dragon Kill Point),可用于建立公平分配RAID中掉落物品的制度。目前国内的DKP插件大多是在国外EQ DKP插件基础上汉化修改而来。UDKP 0.8作为魔兽世界RAID专用的DKP积分管理插件,完全根据中国游戏公会管理需求自主全新开发,是一个绿色的、独立的UI插件。完全符合官方发布的UI规范,安装、卸载都不会影响游戏默认设置。这一插件客户端安装后支持上传RAID数据到公会网站上,同时可与公会网站DKP数据保持同步更新,详情可访问www.Donews.org。

《天堂Ⅱ》四章定名公布

日前,《天堂Ⅱ》官方在广泛收集玩家建议,并充分考虑《天堂Ⅱ》全球最新版本四章"Scions of Destiny"的游戏特点及内涵后,正式确定四章中文名称为《王者归来》!空前更新的《天堂Ⅱ》四章对所有玩家而言都将是全新的挑战,《王者归来》意在表明新版本中的英雄角色将带领天堂勇士们披荆斩棘,开拓更美好的明天!

据悉,《天堂Ⅱ》四章《王者归来》更新之后,官方还将全面开启新绿服,在12月,《天堂Ⅱ》将先开启一组绿色服务器,让更多玩家体验到顶级3D网游的绿色脉动。



网禅大作公开亮相 G★STAR

网禅（WEBZEN）在 11 月 10 日至 13 日在韩国国际展览馆 KINTEX 举行的 "G★STAR2005" 展出了 SUN 及正在中国开发的《一騎当千》等游戏。

SUN（Soul of the Ultimate Nation）在游戏界第一次采用了杜比制作的全 HD5.1 立体声音效，在展会上备受瞩目。网禅 CEO 金南州表示："网禅在 G★STAR 2005 公开开发中的 MMORPG、MMOFPS、休闲游戏等各种类型的多种新产品。通过多种类、多款游戏的开发，最大限度地满足玩家，并塑造强大的品牌形象，稳固全球化企业的地位。" 正在中国开发的《一騎当千》在前不久中国上海举行的 ChinaJoy 后，在此次展会上第二次公开亮相，并有新的游戏动画献给玩家，除了新增的武将华丽技能外，还可以看到五行师与刺客的绚烂魔法及快速攻击。

《一騎当千》将在 2006 年第 1 季度进行内测，现在正在紧张开发中，详细内容请留意 www.webzengames.com.cn。

《万王之王》同名小说即将面世

近日，《佣兵天下》的作者——著名奇幻作家说不得正式与亚洲互动签约，共同推出《万王之王》同名小说。小说围绕《万王之王 2》的品牌内涵，采用小说的形式，勾画出一个崭新的奇幻世界。据《万王之王 2》的运营公司北京亚洲互动科技发展有限公司透露的消息，《万王之王》同名小说将在内地出版发行，与《万王之王 2》游戏同步推出。

目前《万王之王》同名小说处于加紧创作阶段，小说将首先发布在各大文学网站、《万王之王 2》官方网站和相关合作的各大媒体，敬请广大喜爱万王的玩家关注。

全国齐掀《QQ 幻想》风暴 同时在线人数突破 60 万

《QQ 幻想》的玩家和所有关注这款网游的 Q 哥 Q 妹们终于迎来了期盼已久的 "幻想" 公测，一场意料之中的《QQ 幻想》风暴在全国各地逐渐步入高潮。

作为腾讯公司耗时两年、斥资 3000 万元打造的一部完全自主研发、自主运营的网络游戏，《QQ 幻想》自内测之初，就凭借简洁便利的操作、轻松愉快的游戏环境、魅力十足的职业和人性化设计，以及与腾讯产品平台多层面、多途径的互通，赢得了广大网民的青睐。腾讯把多年来对 QQ 用户需求的理解充分融入到这款网游之中，使之成为国内首款完全面向 Q 哥 Q 妹的社区型网游。

经历 3 周的公开测试，《QQ 幻想》的服务器从公测开始的 13 个游戏大区增加到 49 个游戏大区，创下最高在线突破 60 万的奇迹。



神州奥美正式揭牌 游戏业崛起生力军

11 月 1 日，神州通信麾下专司游戏运营业务的神州奥美网络有限公司在北京举行揭牌仪式。神州奥美由神州通信与正大集团共同投资组建，与多家世界顶级游戏开发商结成战略合作伙伴关系，拥有百余款游戏精品的版权和发行权。

神州奥美总裁林玉群表示：《反恐精英》、《魔兽争霸》、《暗黑破坏神》、《星际争霸》等经典产品庞大的用户群是神州奥美赖以立足的基础和蓬勃发展的保障。神州奥美将依托神州通信的网络资源和技术平台优势，打造一流的综合数字娱乐平台，建立多元化业务模式，大力开展单机游戏、对战游戏、网络游戏及手机游戏业务。他透露神州奥美将继续做大做强单机游戏业务，2006 年将正式推出官方对战平台，主办一系列全国性电子竞技大赛，适时推出 2~3 款大型网络游戏并开展手机游戏业务，致力于把神州奥美建设成游戏产业的领军企业。

林玉群还表示，神州奥美将从授权各级电子竞技大赛和打击盗版软件入手，广泛开展专项维权活动，依法保护自主知识产权，规范游戏市场经营行为。

《三联生活周刊》评选年度最佳 WoW 和 Xbox360 有望入选

《三联生活周刊》杂志 "2005 年最佳产品与设计" 评选日前拉开帷幕。在 2004 年最佳产品与设计奖中，苹果、佳能、宝马、索尼、Google、摩托罗拉、Nike 等公司的 10 余项产品与设计获选 "最佳"。2005 年的评选将涵盖更多领域，手机、数码产品、汽车、电脑与网络、运动用品、游戏与玩具、家电、家居、建筑、时尚用品都将被列入 "2005 年最佳产品与设计" 的评选范围中。

2005 年 12 月 12 日出版的《三联生活周刊》将以封面故事的形式报道 "2005 年最佳产品与设计"，并将于 12 月 11 日在杭州举办颁奖典礼。《家用电脑与游戏》作为合作专业媒体，将从专业角度对所属产品与设计进行评判与报道。

在 "游戏与玩具" 项中，候选产品与设计分别为：Jakks 复古手柄游戏机、任天堂 GameBoy Micro、微软 Xbox360 及暴雪的《魔兽世界》。

梦工厂全新运营模式寻求合作伙伴

成都梦工厂网络信息有限公司首款自主研发、自行运营的大型武侠网络游戏《侠义道》，于 2005 年 7 月正式步入商业化进程，逐渐获得玩家的好评和业界的认可，赢得网游市场的一席之地。

在近两年多的产品开发和运营实践中，梦工厂不但在产品开发上做了产品细分，在运营方面也深刻认识到市场推广的区域差异。作为西南地区最大的网络游戏公司，梦工厂开始寻找在区域运营有一定实力的公司合作运营，进行优势互补，让各地的玩家享受到带有本地特色的特定服务，从而最终带动产品在不同地域的接受度的全面提高。

CEG 休闲赛九大冠军产生



11 月 5 日下午，北京艾维克酒店，由中华全国体育总会主办、北京华奥星空科技发展有限公司与深圳市腾讯计算机系统有限公司公司共同承办的 "CNC MAX 宽带我世界" 杯 2005 全国电子竞技运动会（CEG）休闲类比赛，在一片祝福声中落下帷幕。

据本次大赛的指定比赛平台提供商腾讯公司统计，在历时 3 个月的比赛中，2005CEG 休闲类比赛累计报名人数超过 120 万人，这不仅超越了中国乃至世界的同类电子竞技赛事，同比去年 50 万人的报名规模，本届比赛更是有了巨大的突破。同时，QQ 堂、QQ 龙珠、火拼俄罗斯、斗地主、围棋、五子棋、中国象棋、升级、四国军棋等 9 个休闲类比赛项目的奖金总数提高至 22 万元人民币，从北京、上海、深圳、成都、哈尔滨、青岛一路厮杀至北京的各地选手在 5 日的总决赛中一拼高下，高达 1 万元人民币的个人单项冠军奖金分别被 9 个单项冠军瓜分：

QQ 堂冠军	汪涛	斗地主冠军	关东瑜
升级冠军	王超，张劲松	四国军棋冠军	方军
围棋冠军	洪波	QQ 龙珠冠军	曹鑫
火拼俄罗斯冠军	刘晨鸣	中国象棋冠军	夏刚
五子棋冠军	吴镝		

SE 中国 "四城巡展" 活动在京落下帷幕

11 月 18 日，史克威尔艾尼克斯（中国）互动科技有限公司（以下简称 SE 中国）举办的 "四城巡展" 活动在北京落下帷幕。在本次四城巡展上，SE 中国通过与渠道伙伴交流会、巡展路演等各种方式来宣传其销售模式和渠道政策。SE 中国表示，与渠道合作实现共赢是公司的一贯策略，扶助渠道商成长也是 SE 中国的责任和义务。在庆祝活动圆满结束召开的渠道伙伴大会上，SE 中国高层透露，公司将在 2005 年底重装上阵，打出 "双响炮"：在 12 月全面接手《魔力宝贝》并将之强化升级；同时推出具有国际顶级品质的网游《树世界》，相信将给中国玩家带来全新的体验和惊喜。



久游网第四季度将运营 3 款国产力作

久游网 9you.COM

互动娱乐综合门户网站久游网近日宣布，将于 2005 年第四季度在国内正式运营 3 款自主研发的国产网络游戏，包括大型角色扮演类网络游戏《猛将》、全球首创的网络跳舞毯游戏《超级舞者 - 想跳就跳》及与国内伙伴共同研发的大型休闲类网络游戏《反恐炸弹人》。

3 款新产品均以全 3D 图像引擎为基础开发完成，《猛将》是一款以三国文化为背景，具有鲜明的民族文化特色的大型 ARPG 网络游戏，包含猛将扮演系统、三国国战系统等五大特色系统，同时提供了语音聊天功能，游戏内容博大精深。该产品 9 月 26 日开始最后内测，11 月正式开始公测。《超级舞者 - 想跳就跳》是一款以全 3D 虚拟人物的舞蹈模拟为主题的时尚网游，用户可选择使用电脑键盘或通过 USB 端口连接跳舞毯进行游戏，使游戏兼具视觉效果和运动效果。该产品于 10 月中旬内测，11 月公测。《反恐炸弹人》是一款 3D 休闲网游，是风靡一时的炸弹人网络游戏。久游网计划于 2006 年第一季度开始以每季度 3~4 款的速度持续发布国产和国外授权网络游戏新产品，使久游网早日实现百万同时在线的总体运营目标。







两岸凝风骨，三界纵侠情 《三界传说》即将登陆台湾

11 月 1 日，中国大陆极具影响力的无线互联网企业美通无线与中国台湾领先的无线增值服务提供商 EzMoBo 在北京联合召开新闻发布会，宣布双方正式达成战略合作，携手共同促进两岸手机游戏市场的一体化发展。



本次发布会上，两家公司宣布，EzMoBo 将代理美通无线《三界传说》系列手机网络游戏在中国台湾的运营和推广，而美通无线则将承担相关平台技术支持工作。预计繁体中文版的《三界传说》将在圣诞节前接入台湾无线网络，投入正式运营。

美通无线总裁王维嘉先生对此次合作寄予了殷切的希望："《三界传说》实际上是美通无线为即将到来的 3G 时代作准备的产品，通过本次与 EzMoBo 的合作，我们能够获得手机网络游戏在 3G 环境下的运营和开发的第一手资料，为内地 3G 网络的开通提前作出准备。"

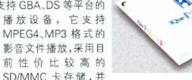
3D 图形由我，HD 视觉超酷 S3 全新显示核心 Chrome20 发布



2005 年 11 月 3 日，全球知名芯片厂商 VIA 旗下的显卡品牌 S3 Graphics 在北京召开 S3 Graphics Chrome20 系列显示芯片新品发布会。本次发布会上，S3 Graphics 郑重发布了全新的公司形象商标，并宣布推出具有极佳性价比的主流 3D 游戏显卡产品 Chrome20 系列。

本次新闻发布会的主题是 "3D 图形由我，HD 视觉超酷"，作为 S3 倾力打造的一款新品，PCI-E 接口的 Chrome20 系列将带有 HDTV 高清视频输出性能，以及支持 DX9 的 3D 特效，在实现了绝佳的视频图像质量、不俗的 3D 图形处理性能外，还在在性能、功耗和成本之间实现了平衡。

扩展Micro的影音功能 iQue MP4播放器问世



针对时尚一族的iQue Micro与日美同步发布之后，iQue在该领域又频出重拳。近日，基于Micro平台的影音播放设备iQue MP4影音播放君问世。作为一款支持GBA、DS等平台的播放设备，它支持MPEG4、MP3格式的影音文件播放，采用目前性价比较高的SD/MMC卡存储，并拥有播放过程中关闭液晶屏幕的省电模式。此外，iQue MP4的软件也极具人性化，不仅拥有游戏化的操作界面，同时还具有视频单帧欣赏、7级环绕效果、立体声耳机输出、屏幕亮度调节等功能。



另据报道，设计灵感来自于红白机手柄造型的怀旧风格的马力欧纪念版Micro由iQue推出，马力欧诞生20周年的日子里它将带给中国玩家非比寻常的欢乐。

神达发布新品 进军国内手机市场

11月22日，全球知名通讯产品厂商神达电脑集团在北京发布新款智能手机Mio DigiWalker A700，A700也是全球首款GPS智能手机。

作为一款采用Windows Mobile 5.0操作系统的智能手机，A700使用Intel PXA270 312MHz处理器，同时具备掌上电、手机、GPS卫星定位、多媒体娱乐等多项功能于一身，将给用户带来智能人生、享受生活的新体验。

作为神达电脑集团重要的合作伙伴，微软公司副总裁兼微软大中华区首席执行官陈永正先生，以及中国移动、中国信息产业部嘉宾都莅临会场，共同力推中国首款GPS智能手机，开启GPS智能手机行业未来发展新趋势。

世界首款，降温40度！ SilentCool技术X800显卡即将上市



日前，华硕宣布其第二款采用SilentCool技术的显卡——EAX800 Silencer/ 2DTV/ 256M靓彩显卡即将在国内上市。这款显卡有别于市面上众多的X800显卡，采用华硕最新的SilentCool静音散热技术，独特的方式有效降低了图形显示核心以及高速显存的温度。

该显卡的散热器由两部分体积较大的散热片组成，一片是在核心上的散热片，另一片是顶部可以90度转动的散热鳃片，通过自动调节散热鳃片的位置，能够更有效地利用系统中其他的散热风扇来为之降温，比传统的被动式散热足足降低了40摄氏度。

华硕将多项独门绝技应用在这款新一代显卡上，比如GameFace Live功能可支持多达8个视频窗口，玩家在游戏中能够直接和其他玩家进行信息交流；GameFace Messenger整合实时通讯软件，让玩家的交流无时无刻；GameReplay可以将精彩的游戏时刻保存为高品质的AVI视频作为收藏等等。而其最新推出的靓彩（Splendid）图像增强技术更是让用户体验到前所未有的绚丽画面。

中国首家正版音乐网满月 aigo MUSIC发布系列点卡

10月18日，华旗资讯在成立十二周年庆典当天，于人民大会堂隆重举行爱国者数码音乐网（www.aigomusic.com）开通发布会，各级政府部门相关领导出席发布会，全球知名唱片公司三十多位艺人到场祝贺，另有三十多位艺人发来了VCR表达对中国第一家全方位正版音乐网站开通的祝贺。爱国者数码音乐网的开通，意味着中国第一家"硬件+内容"服务商正式为广大用户提供音乐、影像、资讯等全方位的正版下载服务，开创了一条有特色的正版下载之路。

11月18日，爱国者数码音乐网于上线满月当天发布了正式销售的系列点卡，该点卡是aigo MUSIC明星肖像点卡系列中的第一张，以后会陆续推出其他当红明星的系列点卡，对于FANS具有很高的收藏价值。据悉，爱国者数码音乐网将在12月推出英文版，朝国际化道路迈出坚实的一步。

麒仑DDRII-533笔记本内存低价上市

内存制造厂商新长江科技近日全面发布了其自有品牌麒仑DDRII-533笔记本内存，完全符合JEDEC DDR2内存架构，选用了优质的原厂内存颗粒，采用FBGA封装工艺，并经过100%严格测试。同时，麒仑内存提供了三年免费保修，终身质保的服务承诺，从而使其无论从电气性能还是从服务可靠性方面均得到了保证。256MB和512MB分别报价185元和315元，详情参阅www.keyram.com。

游戏笔记本挑战台式机 长城T50开启"泛个性化"市场

11月22日，中国长城计算机深圳股份有限公司联合英特尔、NVIDIA和游戏橘子在北京发布了国内首款万元级的游戏笔记本T50。其设计过程集长城全集团之力，且得到英特尔、NVIDIA及游戏桔子等合作伙伴的通力配合，并由一线笔记本生产商制造。除具备优异的产品质素外，还采用了新一代英特尔迅驰移动计算技术、NVIDIA GeForce Go 6600 128MB PCI-E独立显卡、1G内存（特供）、15.1寸液晶屏，并已顺利通过了目前对电脑要求最苛刻的3D网络游戏《无尽的任务Ⅱ》的严格测试。这款售价9999元的T50，首批2000台产品还将免费升级至1G内存。

与QQ新宠相约初冬 下一秒你会遇见谁？

11月11日，华旗资讯和腾讯科技联袂打造之"QQ碰碰机"在京发布。一场青春活泼的音乐情景剧拉开了发布会的序幕，演绎了校园和都市年轻人有趣的邂逅经历，QQ碰碰机的出现，让志趣相投的人们有了相遇相识的机会。

"QQ碰碰机"是由华旗资讯自主研发的新一代数码娱乐产品，集线下自助交友、MP3音乐播放、FM和录音四大功能为一体，时尚与实用兼容，是国内首款具备交友功能的随身MP3产品。其中交友模块中有五种交友群组可供选择，实现个人个性化的交友资料自动互传，具备电子阅读功能可随时查阅接收到的好友资料；数字音乐模块支持MP3/WMA播放，七种音效模式；录音模块支持FM内录和MIC录音功能。机器外壳的装饰条背景灯会随着音乐闪烁而幻化出多彩的颜色，为此款产品增添了功能之外的表现力。

超越"视"界一起飞 XGI发布Volari 8300显示芯片

11月9日，XGI（图诚科技）在京宣布推出基于eXtrems Cache（系统存贮器调用）和PCI-E架构的显示芯片Volari 8300，宣告了旗下产品迈入PCI-E时代。作为XGI密切合作伙伴的金山软件、第九城市、ATARI等国内外著名游戏厂商出席此次盛会，并在现场组建各自最新的游戏演示区，展现了XGI Volari 8300不仅满足单机用户的需求，同时也能为时下最火热的网络游戏提供完美支持，据悉此款产品还内建TrueVideo图元处理引擎可逼真还原视频影像，加上第二代CoolPower电源管理功能，更将以449元的超低价格进入市场，全面打造PCI-E时代的家庭影院显卡。



七彩虹燃烧军团6500降价

作为入门级市场的利器，七彩虹天行6500-GD2超频利器采用了0.11微米制程NV44图形核心，内建4条像素渲染管线和3组顶点处理引擎，支持nVIDIA GeForce6系列产品的所有特效。它采用128MB GDDR2第二代高速显存，同时通过Turbo Cache技术共享内存，能达到256MB大容量显存规格，默认核心/显存频率为400MHz/666MHz，并且还具备了相当大的超频空间，经测试，6500的性能与标准版6200TC相比有较大提升，超频后甚至达到了众多GeForce 6600LE的水平，其价位目前从549元更降至499元。



电子竞技大赛实现网上直播

近日，高手云集的"VS金币"全国电子竞技大赛已正式开赛，同时精彩赛事还将通过Rox网站（www.rox.com.cn）进行流媒体转播，这将有别于以往通过广播、电视等传统媒体进行转播的形式，允许玩家在任何时间收看赛况转播的任意片断，从而最大限度的满足玩家的观战需求。此次"VS金币"全国电子竞技大赛源于VS电子竞技平台，主办方从众多的游戏中挑选了《星际争霸之母巢之战》《魔兽争霸Ⅲ之冰封王座》作为比赛项目，并根据参赛选手的水平高低分为混合赛及业余赛，让不同级别的选手共同体验游戏带来的惊险、愉悦享受。

鑫谷电源周年庆，20万大奖等你拿

11月18日鑫谷电源成立两周年之际，鑫谷电源通过努力做到了第一家实标功率的厂商、第一家推广350W的厂商及绿色环保概念的积极提倡者。为答谢广大用户的支持，2005年11月18日至12月17日将在全国展开"鑫谷电源周年庆，20万大奖等你拿"活动。活动期间凡购买鑫谷电源双核系产品的用户，均可获得刮刮卡奖卷一张，即开即奖中奖率达100%。特等奖奖品是，价值8000元的七彩虹6800Ultra显卡两块。



TMS发布高端彩屏MP3新品

深圳汤姆逊数码科技有限公司即将发布高端彩屏MP3产品T-F10S，产品采用1.8英寸的26万色OLED彩色屏幕，是目前国内首款采用美国SIGMATEL方案的超大屏幕彩色MP3播放器，完美支持MTV影音播放功能并提供了专用的MTV转换工具，它还支持MP3、WMA、WAV音乐格式及FM调频收音功能，可预设多个电台频道，多任务操作允许使用者可以一边欣赏音乐一边阅读电子书，支持LRC格式支持使其可以进行自动歌词同步显示。其机身采用铝制金属外壳流线型跑车外观设计，内置可充电锂电池，播放时间长达9小时。目前这款TMS T-F10S的产品容量规格为256MB，售价为599元。

推动数字音乐革命 PISA转歌王系列炫彩乐章636登场

MP3知名品牌PISA（比萨）推出转歌王系列炫彩乐章636新品，搭载一键转录技术，MP3通过与电脑连接时，无需对CD音轨进行抓取，只需一步操作就可以将光盘中的音乐直接转换成为MP3音频格式，该技术还提供了断点续传功能，不管是什么原因造成的中断，机器都可以通过这项功能记下已经存储的音乐，再次连接并执行转换工作后，即可从上次断开连接的地方继续传送数据。这项技术的实现从根本上改变了过去繁琐的转换过程。

声音

"公众对于玩家的理解度仍然很低，那些有能力影响舆论的人应该帮助公众更好地理解游戏，例如告诉他们游戏不仅仅是给孩子玩的。当然，游戏业也不能太过分，不能对公众说：'嘿，站远点，我们要推出一款色情游戏。'游戏业还没有成熟到那一步。"

——Persuasive 游戏公司创始人 Ian Bogost 认为游戏业正在"长大成人"。今年美国共有 19 款游戏被 ESRB 评为"成人"（Adult Only，AO）级，尽管按照标准，这些游戏可以向 18 岁以上的玩家销售，但实际上玩家根本买不到这些游戏，因为各大零售商都不愿意经销 AO 级别的游戏。因此，对于美国的游戏开发者来说，要开发一款成人主题的畅销游戏几乎不可能，至少不如拍一部面向成人的电影那样容易。

Ian Bogost

"游戏业已经有 30 年历史了，但即便与那些还不够成熟的产业，如移动通讯业和互联网业相比，它还是缺乏专业的管理机制。尽管市场环境很有利，但游戏业的高破产率已是不争的事实。"

——Xbox 360 发售之际，市调公司 Screen Digest 发布了一份题为"游戏软件发行：市场成功策略"的报告，报告称次世代平台上的游戏每年只有 80 款可以获利。由于每款游戏的平均开发费用将从目前的 300 万—600 万美元膨胀至 600 万—1000 万美元，部分大作的成本还可能超过 2000 万美元，因此开发商和发行商在选择项目时将更为谨慎。报告认为中小游戏发行商将逐渐消亡，发行巨头将牢牢控制市场的主导权，更多的续作和授权作品将会出现。

"我们发现很多人都希望迁居温哥华，尤其是当他们看到这座城市美丽的风景和众多的就业机会后。温哥华是众多创意人才聚集的地方。"

——在美国商业杂志《Fast Company》的一篇题为"15 座创意都市"的文章中，温哥华和蒙特利尔被评为全球创意人才最为集中的两座城市，文章称这两座加拿大城市为"技术和宽容的最佳结合"。这两座城市云集众多游戏公司，包括美国艺电和法国育碧的研发基地，其中温哥华被称为"游戏业的好莱坞"，蒙特利尔则被认为是多元文化、容忍、时尚和技术等元素的混合体。其余入选的城市包括都柏林、赫尔辛基、悉尼，以及美国的菲尼克斯、盐湖城、圣地亚哥、波特兰等。

"你站在山顶一处开阔地的边缘，望向远处。一道闪电划破天空，指向西南方的一片石群。一条大道在东面的森林中渐渐浮现，向西延伸，蜿蜒直至山脚。"

——"第 11 届互动小说大赛"于 11 月 16 日评出了三款最佳文字游戏，分别为《晚祷》（Vespers）、《超越》（Beyond）和《新生》（A New Life），上面这段文字就是《新生》的序曲。互动小说大赛由一群返朴归真的游戏爱好者组织，目的在于让古老的文字游戏延续下去。他们在网站上免费发布各自的游戏，并在聊天室里相互探讨创作心得。

"美国人渴望进攻伊朗，但他们也只能在虚幻世界中满足这种嗜血心理。"

——Kuma Reality 游戏公司一直因开发现实题材的战争游戏而备受争议。该公司开发的《库马\战争》（Kuma\War）是一款战术合作战争游戏，日前 Kuma 提供了该游戏的最新关卡供玩家下载，关卡名为"美国进攻伊朗"，游戏中玩家的任务是轰炸伊朗的核设施。此举引发了伊朗玩家的愤慨，德黑兰当地报纸《世界报》对此作了上述评论。

"电脑上的广告杀手（Ad Blocker）可以让我不再被弹出广告打扰，电视上的 TiVo 可以帮我把商业广告从节目里删掉。可当我玩游戏的时候，却没有办法把那些该死的广告从我的视线里清除出去。玩了《金刚跳》（King Kong Jump）后，现在我一想到零食，就会想到品客。"

——《金刚跳》是一款广告游戏（Advergame），在网上发布后的三周内，就有 50 多万人玩了这款游戏，目前它在全球广告游戏排行榜上名列首位。玩红白机上的《大金刚》时，你得不断躲开大金刚滚下来的木桶，而在《金刚跳》里，你需要躲避的是品客的薯片桶。

"其实 EZ Mini 与 SONY 的 PSP 系统并不冲突，PSP 是以多媒体为卖点。用户可以通过 PSP 来进行单机游戏，来看喜欢的电影。EZ Mini 却不是这样，它的卖点是网络。用户可以通过 EZ Mini 上网与朋友交流，通过网络来进行游戏，这是一种人机交流的方式，也是 EZ Mini 与其他掌上系统不同的地方之一。"

——盛大公司公关部经理李黎君认为 EZ Mini 与 PSP 之间并没有太大的竞争关系，因为一个偏重网络，一个偏重单机。

"邮电部无权发布限制网络游戏的法令。网络游戏在越南刚刚处于起步阶段，不应当被禁，否则无法发掘它的市场潜力。"

——越南邮电部要求越南的网络游戏商暂停进口新游戏，现有游戏暂停注册新用户。越南《企业法》推行工作组秘书长、经济研究和管理中央机构宏观政策部负责人 Nguyen Dinh Cung 认为这一法令与《企业法》相抵触，如果确有需要，也必须经过仔细研究并提交政府作出决定。他还建议游戏公司就这一禁令提出上诉。胡志明市邮电部已暂停为 VinaGame 公司提供服务，原因是该公司所运营的网络游戏《剑侠情缘网络版》未获得网络服务运营（Online Service Provider）许可证。

Nguyen Dinh Cung

数字

1.848 亿

11 月 10 日，第九城市公布了未经审计的 2005 年第三季度财务报告。财报显示，九城第三季度的净收入为人民币 1.848 亿元，比上一季度增长 232%，比去年同期增长 2096%，其中仅《魔兽世界》带来的收益就有人民币 1.806 亿元（2230 万美元）。在电话会议中，九城首席执行官朱骏透露，国内《魔兽世界》的同时在线人数已于 10 月超过 50 万，在今年和近期的未来都不会有竞争对手，他对明年将要推出的资料片"燃烧远征"也充满信心。

4.997 亿元

11 月 9 日，盛大公布了未经审计的 2005 年第三季度财务报告。财报显示，盛大第三季度的净营收为人民币 4.997 亿元，比上一季度下滑 7.4%，比去年同期增长 41.4%。其中来自网络游戏的收入为人民币 4.381 亿元，来自《传奇》的营收为人民币 1.546 亿元，比上一季度下滑 33.5%。第三季度盛大所有投入运营的网络游戏同时在线玩家人数峰值为 255 万人，高于上一季度的 252 万人。

4.626 亿元

11 月 7 日，网易公布了截至 9 月 30 日的 2005 年第三季度财报。报告显示，网易第三季度总营收为人民币 4.626 亿元，比上一季度增长 11%，比去年同期增长 82.6%。其中来自网络游戏的营收为人民币 3.727 亿元，比去年同期增长 119.4%，比上一季度增长 8.4%。第三季度《梦幻西游 Online》和《大话西游 Online Ⅱ》的最高同时在线人数分别为 82.7 万和 51.5 万。

30 岁

据美国娱乐软件协会（ESA）公布的 2005 年调查报告，美国玩家的平均年龄为 30 岁，性别比例为男性 55%，女性 43%。调查还显示，92%的父母会帮助孩子购买或租游戏，32%的父母会和孩子一起玩游戏，63%的父母相信游戏对于孩子的生活有积极的影响，87%的孩子在购买或租游戏之前会征求父母的同意。69%的父母是因为孩子要求而和孩子一起玩游戏，68%的父母认为这是和孩子沟通的好机会，66%的父母认为这可以活跃家庭气氛，56%的父母认为可以通过这种方式监督孩子的游戏内容。

媒体

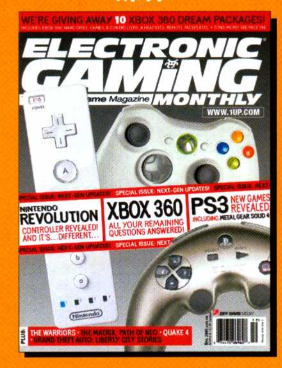


Computer Gaming World

《魔兽世界:燃烧远征》

(World of Warcraft: The Burning Crusade)

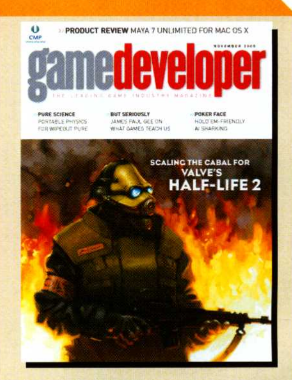
如果你看到这里还不赶紧翻到 62 页，那你一定不是《魔兽世界》的忠实玩家。我们的主编大人 Jeff Green 一路蹦蹦跳跳到了暴雪，然后像十几岁的女孩一样高声尖叫着跑了出来，手里拿着关于《魔兽世界》资料片"燃烧远征"的独家资料。



Electronic Gaming Monthly

跨入次世代

任天堂 Revolution：这台主机的手柄看上去有点……与众不同。微软 Xbox 360：好了，现在所有的未解之谜都已经揭开了。索尼 PS3：明年发售的时候，它会为我们带来哪些游戏？



Game Developer Magazine

《半条命 2》的"缩放合谋"

文章探讨了《半条命 2》在研发过程中所使用的名为"合谋"（Cabal）的资源共享设计系统。《半条命 2》的开发周期长达六年，由若干相对独立的小组合力完成，其中每个小组 4 到 5 人，一半为关卡设计师，一半为程序员，另有一名系统工程师。

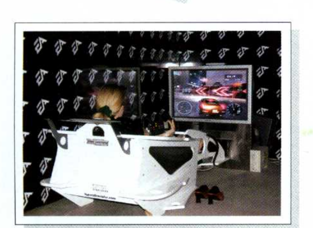
艺电憧憬2005
美国艺电亚太新品展示会

在接到美国艺电的正式邀请，准备前往香港参加这次名为“艺电憧憬2005”（EA IMAGINE 2005）的发表会之际，突然惊觉已经很久没有在本地市场上看到EA的正版大作了——嗯，我很难不让自己下意识的感怀一下那些年里一直在努力奔着与海外同步推出本地正版的“EA年代”。是什么原因让EA走近了我们，却又显得远离了我们呢？正是带着这样一种疑惑，让我踏上了此次“憧憬”之旅。

玩家出游

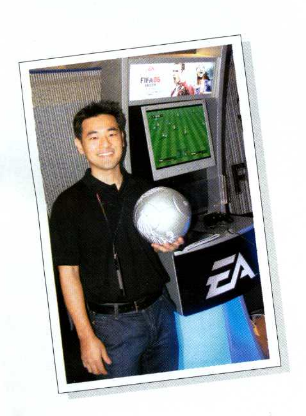
11月2日，我与另外两位同行老友从北京出发，同机于午后抵港，三小时的航程在随身携带的PSP上超任模拟器运行的《火炎之纹章》中文版陪伴下不知不觉度过，出了机场很快就与来自EA上海的周小姐会合。关于此次活动的内容行程，甚或是EA可能借此发布的中国战略，都是我们在从机场到市区的的士上就忍不住开始打探的内容，不过周小姐并没有先期透露太多的线索，只是请我们稍安勿躁，次日自会见分晓，这反倒令我们对次日上午开始的活动更添几分期待。

我们的午饭时间已经跟本地下午茶的时间挤在了一起，然而美食并没有引起我太大的兴趣，反倒是走在哪儿都会不由自主更多的关注711便利店的游戏及数码硬件杂志，或是看看丰泽电子连锁店内的SONY 2GB记忆棒价格是不是跌下1千元，咳~真是有够无聊的人，也许真的是跟电脑及游戏打了太久交道了。



我们在这一日最后抽出时间前往“必须要去的”香港迪斯尼乐园浮光掠影般游走了一番，矮人、公主或女巫什么的也罢了，但逛到“明日世界”（Tomorrow Land）宇航主题乐园，无意间搭乘了一次“山脊宇航”（Space Mountain），那结合了过山车的体感与球幕超太空越进的超酷视觉魔术，让我在座位上感动得泪花四溅！当我摇摇晃晃走出去时，他们只看到我头发全部竖立而已，哈哈~仅此一项即值得强烈推荐所有飞行迷必游。

有话则长无话则短，转眼已是11月3日上午，我们一行马不停蹄赶往香港最著名的酒吧街区“兰桂坊”——EA已将这里的一间地下酒吧在数小时内搞了个底朝天，咳，我的意思是，放眼望去全是EA的标志，恍惚间像是以前流行的那种考验眼睛聚焦的“立体画”世界。



狂飙之风

早早进了会场，一排《极品飞车：无间追踪》的试玩机台几乎是立即把我吸引过去。我霸住一个机位立即开始从头玩开，地道的影片氛围让这部NFS最新作刹那间星光奕奕：不仅是剧情桥段有各色明星精彩出演，更配合有节奏感强烈的事件推演，包括警车出现时的警视特写、强烈得有些夸张却相当尽兴的光线渲染以及空前畅快的广阔驾驶区域。惟一遗憾是尽管拥有40寸以上的平板电视，但展示用的还是Xbox机台及相应的游戏版本，假如能有部Xbox360及相应游戏把玩，那可就太美了。

在会场一角，EA还摆出了一部专用赛车座具，接驳了PC版本的NFSUG2。对我来说旧版的游戏已经提不起兴趣，倒是这部F1造型的座具吸引了我，正当我用相机记下它的生产商网站www.hyperstimulator.com准备回去看看买不买得起，一位EA公司的金发美女已经忍不住把高跟鞋放在一旁，全神贯注的沉浸在狂飙世界中了。

手机游戏之道

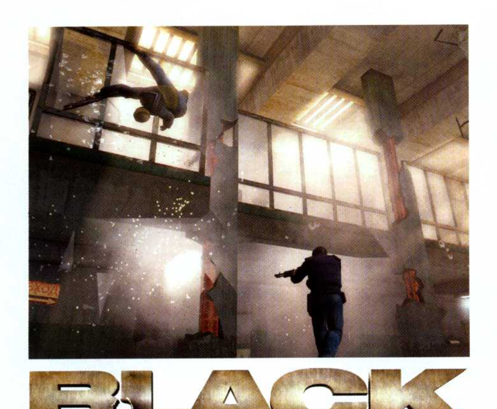
活动正式开始，艺电公司总裁及董事总经理Jon Niermann先生首先致欢迎辞，他表示未来EA游戏产品将基于全平台整合的策略进行开发，这包括今日最热门的NDS及PSP，以及未来的Xbox360与PS3等。艺电亚洲公司区域市场调查及发展总监Mike Mccabe先生则在移动游戏的主题致词中，向与会媒体记者具体介绍了EA在手机游戏平台的制胜之道，即将最好的游戏与通讯能力结合起来，把诸如EA Sports旗下的各款知名运动游戏，以及包括最新的“极品飞车”系列、《模拟人生Ⅱ》及《模拟城市2000》这样的EA精彩大作，还有各种休闲娱乐游戏，都以空前的品质与细节体现，为手机游戏平台带来全新的体验。在展示中我们看到FIFA的手机游戏版本表现得相当细致，令人对手机这种平台的游戏适用性有了新的认识，此外包括尚未正式发布的《极品飞车:无间追踪》也展示了静态画面的手机游戏版本，回想EA在最近两届ChinaJoy展会上对手机游戏不遗余力的展示和造势，相信这会是可预见的不远将来，EA在中国内地市场真正有所动作的领域。

Xbox360首度体验

我们在此次新品展示会上特别预约了负责FIFA06的艺电公司亚洲区产品经理Aki Takahashi先生，对即将推出的这款新作的相关情况进行了专访。他首先介绍了EA加拿大制作室花费两年心血即将推出的FIFA06，其中包括与FIFA官方独家授权合作，引入了真实FIFA世界杯球队结构，同时首次收录了FIFA精彩赛事及球星的影像镜头，并以最新的CG技术将球员们的动作、表情充分展现出来。玩家在这一代游戏中将可以创建球队、球员及设定其性格，而游戏中一个全新的系统允许玩家记录球赛成绩并与其他玩家进行比较排名，玩家获胜后可得到一些奖励，运用这些奖励可以在比赛中施加一些有趣的效果，比如令对手球队中最利害的球员无法在某场比赛中出场！

Aki Takahashi先生这时拿起后面沙发上的一只白色手柄，问我们是否想试试？他带着顽皮的表情说，这将是亚太地区首次在Xbox360上玩FIFA06的机会啊！哈，虽然我连球门多高都不清楚，但也“奋不顾身”的上前挑战——其实我主要是想抓一下Xbox360的手柄啦……言归正传，运行于Xbox360的这部“FIFA06:





美国艺电（EA）早在 1995 年就开始对中国市场的调研，随即于 1996 年在北京成立办事处，并于当年年初推出了包括《FIFA'96》、《双子星传奇》、《极品飞车》、《魔法飞毯 II》在内的产品，成为第一家进入中国内地游戏市场的欧美游戏企业。多年之后，从北京办事处的“电子艺界”更名为“美国艺电”，EA 并于 2004 年参加 ChinaJoy 展会后的 11 月 10 日，向上海工商行政管理局申请注册上海代表处，代表着 EA 公司的中国战略拉开了新的序幕。



Road To FIFA World Cup” 据称将是仅为 Xbox/Xbox360 推出的专属版本（注意它的副标题）。Aki Takahashi 先生在游戏载入的过程中笑说自己的球技并不好，我则好奇的向他求证，在这款新作开发的过程中他及开发团队的成员们是否会到球场上实际演练相关的游戏设计？原来 EA 加拿大工作室作为 EA 在全球最大的工作室的确拥有一个足球场，而为了开发这款游戏，有 75 位真正的足球专家在那里参与了相关的工作。显然 FIFA06 已经完成了最终设计，此刻只等着 Xbox360 的正式发售就一同推出了。

话分两头，在我胡乱的在 FIFA06 的球场上与 Aki Takahashi 先生混战一通，好不容易熬过半场，在下半场终于以输掉一球的成绩将这场“挑战体验” 告一段落时，Aki Takahashi 先生高兴的说，“谢谢！你的 AI 守门员很尽职。”我晕 @#$!%^...

秘密揭晓

早在活动安排之初，就被通知新品展示会上将有尚未正式公布的游戏内容需要保密，在活动现场登录时果然要签署相关的保密协议，不得进行相关的拍摄。这两款神秘的游戏就是 EA 尚未公开发布消息的《教父游戏版》（The Godfather: The Game）和《隐秘行动》（BLACK）。

曾在 EA 西班牙公司工作 6 年的 Sergio A. Salvador 先生新近调职到设于香港的 EA 亚洲公司担任地区营销经理，讲解时神情怡然的他几乎让我有一种面对活生生的“教父”的错觉……他介绍说，《教父》这款游戏将基于同名电影第一集及小说来设计，时间为 1945 年至 1955 年间，玩家作为考利昂家族中的一员，虽然不是原作中的主角麦克，但最终也有可能通过对家族的贡献而升任“教父”。

这款游戏结合了动作、冒险、角色扮演和策略四大类型的特点，主角将具备很多能力和属性，包括强壮度、谈判能力及声望，而与很多 NPC 的互动也将具备许多方式，包括暴力、说服、收买等，玩家在游戏中也需要收集金钱和物品。“不过暴力并非处理问题的最好方式，”



Sergio 先生在操控主角到对立家族控制的一家肉铺，对老板威逼利诱最后还是靠拳打脚踢，强行逼迫老板归顺并答应今后交纳保护费后这样说到。接着他操控角色走到大街上，然后掏出手枪大摇大摆走着，突然街边原本看似无关的家伙开始向主角射击……

当我表示这游戏与 GTA 有几分相似，不知道主角是否需要在其中飙车呢？Sergio 先生告诉我，在游戏中是有需要驾车的时候，不过那只是交通的方式而不会让玩家去赛车。“小说和电影中的主要内容都结合了进来，不过其中还有一些与考利昂家族相关联的内容是原作中没有描述的。”Sergio 先生操控主角走上肉铺二楼，里面赫然是个赌场……他表示原作中并未全面描写一个黑帮家族所做的种种“生意”，这为游戏式的体验预留的很大的空间，这部充满 40 年代美国哲学的文学与电影巨作终于要淋漓尽致的登上游戏舞台了。

《隐秘行动》这款游戏的展示在一个漆黑的小屋中，我们甚至没有机会了解讲解人的身份，只见一个五十岁模样的男子踩着沙发坐在靠背上，面前是部投影机向前投射大屏幕的游戏画面，他脚旁摆着一部大型家用 AV 功放，而音量之大让小黑屋内四周的中型音箱都逼近“爆箱”的程度，在这部极度火爆的 FPS 战斗过程中，他还会吼叫着“添油加醋”。在这样的“配置”下，游戏中战斗的激烈程度被烘托得无与伦比，一段宛如《黑客帝国》精彩的大堂枪战场景，被用来演示如何利用破坏场景造成的坍塌来消灭敌人，在游戏中最大的感觉就是破片横飞火光冲天。

意犹未尽

在这个新品展示会上还有不少游戏展出，展示基本采用 PSP、Xbox、PS2 平台，包括《横冲直撞:复仇》、《哈利波特:火杯的考验》、《荣誉勋章: 欧洲战役》、《战地风云: 现代战争》、《007 情报员:俄罗斯情书》、《疾风滑雪板IV》、《模拟人生 II》Xbox 版及各款知名 EA Sports 最新游戏。显然，对于内地玩家所熟悉的那个以 PC 游戏著称的 EA，在其未来的全平台发展中即便没有忽略 PC，也已经把更多的领域放到与其传统领域并重的地位了。不过在其中我并没有发现网络游戏的端倪，比如我特别期待的“网络创世纪”的最新作，难道 EA 会忽略这一高速增长的游戏市场吗？

原定下午 3 点结束的活动，在将近 4 点的时候也没什么散去的势头，而我们却不得不准备前往机场等候返京班机了。趁着还有一些时间，我准备逛逛机场免税商店看看有什么新的原版 PC 游戏——哗，这机场太过分了，游戏软件货架上居然仅仅陈列 PSP 游戏 @#$!%^&...

■（文/游骑）【剪报代码:123】

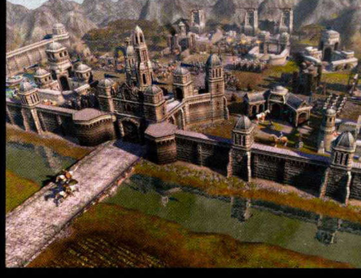
注：EA 在中国的早期报道参阅《家用电脑与游戏（机）》1996 年 2 月号专访。

A	■名称 The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II	■制作 EA Games	■上市 2006年第一季度
	■类型 策略〖ST〗	■代理 未定	■版本 英文版

THE LORD OF THE RINGS THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

相信大家听说 EALA 准备推出《指环王：中土之战》(The Lord of the Rings: Battle for Middle-earth)的续作时，首先想到的问题就是"这款续作究竟要如何来制作呢？"指环王"的故事先前不是已经讲完了吗？"那么，答案是什么呢？按照游戏开发者所说，《指环王：中土大战Ⅱ》(后文简称 BfM2)并不是一个强调故事情节的续作，而是一个突出"指环王""金字招牌"的作品。前段时间，EA 拿到了图书《指环王》的版权，加上先前获得了电影《指环王》的版权，EA 终于拥有了"指环王"全部的特许权。于是，踌躇满志的 EA 决定进行一次大手笔的游戏制作，既要创造出电影之外的全新元素，又要保持住电影之中的恢弘效果。











战火向北部蔓延

熟读过《指环王》三部曲的玩家或许记得，在米那斯提力斯（Minas Tirith）史诗大战爆发的同时，索伦（Sauron）曾经派出过一支军队前往中土世界的北方。如今，EALA 就是将工作重点放到了中土世界的北方地区，准备为玩家再现《指环王》三部曲中并没有被集中表现出来的索伦与矮人和精灵部落之间的战争。毕竟在钢铎（Gondor）和洛汉（Rohan）之外，还有很多事情正在同步发生，而绝大多数玩家对此并不真正了解。在游戏中，单人战役将围绕着北方地区的战斗展开，而这些战斗正是与彼得•杰克逊（Peter Jackson）的电影三部曲中的战斗同时发生并且平行推进的。在正义战役中，精灵和矮人将组成联盟来共同抵抗索伦摧毁自己的家园；而在邪恶战役中，魔多（Mordor）的军队将从道尔古多（Dol Guldur），在艾辛格（Isengard）和哥布林的帮助下，朝着精灵和矮人部落一路挺进。幽暗密林（Mirkwood）、灰港（Grey Havens）、凋谢荒地（Withered Heath）、迷雾山脉（Misty Mountains）以及夏尔（The Shire）都将作为全新的战场出现在游戏之中，而哥布林城镇和精灵（矮人）要塞也将成为玩家的必争之地。

全新阵营卷入战争

在 BfM2 中，可供玩家选择的阵营由先前的四个增加到了六个。在正义一方，除了精灵和矮人之外，刚多和罗罕将合并而成全新的西部人类（Men of the West）阵营；而在邪恶一方，艾辛格和魔多仍然为索伦所控制，同时哥布林阵营也"积极地"加入进来。与其他同类游戏一样，不同的阵营将具有各自不同的特点，西部人类阵营集合了刚多重铠卫兵和罗罕快速骑兵的优势，而哥布林阵营则汇集了巨人、野兽、巨魔等怪物的力量。另外，全新的水上作战单位也将出现在游戏之中。比如，正义阵营将拥有巨大



的精灵海盗船，而邪恶阵营中与之抗衡的则是《指环王：王者归来》（The Lord of the Rings: The Return Of the King）中曾经出现过的暗黑战舰。所有战船都将配备有一定数量的弓箭手，可以攻击海上和陆上的敌人。当弓箭手射出火箭点燃敌船时，壮观的乱射场面将使得中土世界变得更为奇幻绚丽。

堡垒城墙随意建造

与前作相比，BfM2 的最大变化就是建造设定的改进。在 BfM2 中，玩家将不再受特定情节的局限，可以在任何地点建造设施，并且可以随意调节设施的方向。比如，玩家可以随意将一座防御塔楼建造在靠近敌人基地的地方。不仅如此，玩家还可以通过升级主基地来建造其他设施，比如弓箭手营房、投石炮塔等，以此来招募更多的作战单位。另外，玩家只要按住鼠标，在地图上朝着某个方向拖动，就可以建造连续的城墙，即便中间有地形起伏断层也没有影响。虽然这样的城墙似乎不如前作中的堡垒城墙坚固，但是在这些城墙中可以加入箭塔等防御工事，从而弥补了防御性上的不足。

创建自己的英雄

在 BfM2 中，除了前作中的英雄将再次现身之外，一些全新的角色也将先后登场，比如葛力玛（Grima Wormtongue，罗翰国王的首席参谋顾问，最擅长以花言巧语来迷惑人心）、夏库（Sharku，萨鲁曼的狼骑兵统帅，大胆而且精明）、爱隆（Elrond，伟大的精灵王）等。不过，最令玩家激动还是可以创建自己的英雄，不但拥有独特的容貌，而且具有特殊的能力。比如，玩家能够为自己的英雄选择武器、防具和肤色。这些新英雄将与其他英雄一样，可以在战斗中获得经验，提升等级，并且获得新的能力。此外，玩家在世界地图上还能够发现偷偷隐藏的咕噜（Gollum），将他杀死后可以得到“魔戒”（The One Ring）。“魔戒”能够让持有者创建凯兰崔尔女王（Galadriel）或者索伦这样的超级英雄（需要一定的时间），对各种作战单位都将造成巨大伤害并且能够消灭普通的英雄。当然，超级英雄也是能够被打败的。当他们倒下之后，“指环王”也将随之掉落，而再次拥有它的人则将进入下一次争夺战斗。不过，咕噜还会重生。如果有一方阵营找到了复活的咕噜，就有机会让他在超级英雄被创建出来之前将“指环王”偷回。

总的来说，BfM2 将是一款全面超越前作的游戏。除了继承前作的传统和风格之外，全新的阵营种族、作战单位，海上战斗以及设施建造等都让玩家对 BfM2 不得不刮目相看。如今，距离 BfM2 的正式发行还有一段时间，游戏仍在进行着“打磨和抛光”。不过，对于“指环王”游戏的铁杆 FANS 来说，此时的心情恐怕已经是迫不及待了。■（文/Oscar）【剪报代码:124】









A	■名称 Company of Heroes	■制作 Relic Entertainment	■上市 2006年2月
	■类型 策略〖ST〗	■代理 未定	■版本 英文版

COMPANY of HEROES 英雄连



在今年的E3大展上,《英雄连》(Company of Heroes,后文简称CoH)无疑是最为引人注目的游戏之一。虽然这是一款即时战略游戏,但是它的游戏画面看起来却胜过很多同场参展的主视角射击游戏。从远景角度来看,CoH似乎与其他即时战略游戏并没有什么不同,但是将视角推进的时候,玩家可以完全置身于火爆的战场之中。前不久,刚刚玩过Ubi Soft推出的《战火兄弟连》(Brothers in Arms),将其与CoH相比较,可以说两款游戏在模型处理方面竟是如此的类似。





真实的战争环境

在CoH中,玩家将指挥着第一连队(Able Company),从诺曼底登陆开始,驰骋于欧洲战场,朝着目的地德国挺进。游戏集中地表现出地面战争的激烈火爆,让玩家控制着步兵、武装吉普车、坦克以及各种各样的作战单位,在动态战场上与敌人进行殊死较量。或许有些玩家不明白动态战场的确切含义。简单地说,动态战场是指可以完全交互的战斗环境,也就是说战场上的每个建筑和每样东西都能够被破坏和摧毁。不过,这种破坏和摧毁并不是让建筑物遭到炮击后简单地以相同方式倒塌,而是基于弹道学、材料学和物理学真实地使其如同在现实世界中一样土崩瓦解。比如,当某个建筑物遭到坦克炮击时,它的倒塌方式将取决于坦克炮弹击中的位置、角度以及建筑物的材质。这不同于以往在建筑物上预留爆炸点的脚本式物体模型变化,战场上所有的破坏和摧毁都是即时产生的,因此玩家几乎不会看到两个建筑物以相同的方式倒塌。在战斗过程中,玩家还会发现战场上到处都是弹坑和碎片,即便残留的建筑物也是千疮百孔。这些设计即迎合了玩家视觉感官需要的特殊效果,同时它们也具有着实际的战略意义。比如,士兵可以躲在建筑物的洞口后面向敌人射击,或者将弹坑作为掩体。

灵活的战术运用

既然战斗环境是完全交互的,那么战术运用自然也是多样化的。如同先前提到的,当火炮朝着敌人猛烈轰击的时候,不仅消灭了大批敌人,也为自己的部队创建了"掩体",可以藉此来攻克更为坚固的据点。不过,任何掩体都不是"一劳永逸"的,它们随时都会在玩家眼前"灰飞烟灭"。比如,士兵将街道上的一架钢琴作为自己的掩体,但是在机枪的扫射下,钢琴很快就会变成碎片,士兵将再次暴露在敌人猛烈的火力之下。而作为掩体的建筑物,当坦克冲过来的时候,或者敌人的士兵将一捆炸药从窗口投掷进来的时候,它的防御价值也不会比钢琴好到哪儿去。因此,作战单位是否会自动灵活地利用掩体也就成为了考验游戏AI水平的尺码。CoH的制作人声称相对于其他大多数即时战略游戏,它的AI是最复杂的也是最真实的。例如,在游戏演示版中,我们可以看到一队美国士兵在进入战斗之前是以懒散的姿态和队形在马路上"闲庭漫步"。可是,当他们进入敌人控制的地区时,整个小队马上蹲伏下来,做好准备与敌人进行战斗。当两个士兵被敌人的重机枪射杀之后,其余的士兵立刻朝着马路两旁分散。这时,不需要玩家向他们下达命令,他们就会自动寻找掩体,然后从掩体后面向敌人还击。将敌人消灭之后,士兵们将再次集合在一起,继续向前行进。

双重的游戏引擎

Relic Entertainment在制作CoH的时候,使用了两个不同的游戏引擎。一个引擎是自行开发的Essence Engine,用其来创建高品质的电影化视觉效果,使玩家完全融入游戏之中。另一个引擎则是Havok 3.0,也是目前业内最受欢迎的物理引擎之一,很多著名的主视角射击游戏都是使用它来制作的。这款引擎在物体真实度方面表现相当出色,比如炮轰之下,木头房子可以起火,石砌街道将会变黑。当炸弹从天而降时,玩家还可以看到箱子、木桶甚至汽车被炸碎;而如果此刻有人正好站在房屋旁边,那么将看到他被炸飞到屋顶,然后顺着房顶滑下来的情景。

目前,CoH正在紧锣密鼓地开发制作之中,相信正式推出的时候,它一定能够给广大玩家带来全新的游戏体验。■(文/Oscar)

【剪报代码:125】







■名称 Sin Episodes: Emergence	■制作 Ritual Entertainment	■上市 2005 年 12 月	B+
■类型 动作〖AC〗	■代理 未定	■版本 英文版	



原罪外传:浮现

它不是一个全新的游戏,它是一个全新的游戏方式,它是世界上第一个分章式游戏,它可能以独一无二的实际行动来改变传统的游戏面孔。

它就是《原罪外传:浮现》(Sin Episodes:Emergence)。

历史回顾

相信很多玩家都会记得《原罪》(Sin),这款纯粹自然的主视角射击游戏给人留下了深刻的印象。不过,可叹英雄生不逢时。1998 年,《原罪》与《半条命》(Halflife)展开了一场激烈的"白刃战",但结果却是《半条命》的风头盖过了所有同类游戏,因此《原罪》只能在"很久"以前成为游戏编年史上一个脚注。

贵在坚持

对于游戏开发者来说,每一款作品都是自己的心血结晶。尽管《原罪》没有获得成功,但是它的开发者,位于美国达拉斯的 Ritual Entertainment,却没有放弃重塑"原罪"世界的念头。可是,由于游戏发行商的苛刻要求,Ritual Entertainment 的努力一次又一次地失败了。

"皇天不负有心人",在 Ritual Entertainment 坚持和等待的日子里,他们终于获得了一个难得的机会。在游戏独立开发者大会的展示中,《原罪》的表现和潜力受到了另一个游戏开发者权益保护的拥护者 Valve(《半条命》的开发者)的青睐。作为《原罪》曾经的支持者,Valve 决定提供 Steam 系统来进行《原罪》的传播和销售,并且通过相关的技术协议让 Ritual Entertainment 有权使用强大的 Source 引擎来提高游戏的品质。





强强联手

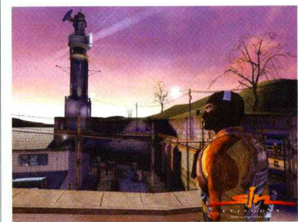
Valve 和 Ritual Entertainment 联手合作的结果,就是分章式的《原罪 II》的诞生,而对于这款即将推出的《原罪外传:浮现》,Tom Mustaine,Ritual Entertainment 的副总裁是这样解释的,"我们在过去的六年中曾经明确表示,我们将把一直坚持的东西完全融入到《原罪 II》的世界当中,而《原罪外传》就是《原罪 II》世界的一部分。"《原罪外传》将分成一系列的游戏章节,通过 Steam 系统独家传播和销售,最终组合成一个完整的"原罪"游戏世界。

其实,分章式游戏(玩家可以按照自己的意愿或多或少地下载一个游戏)的概念很早以前就已经被提出了,但是一直没有能够实现。如今,《原罪外传》率先走出了这一步。

旧事新说

提到《原罪外传》的故事发展,我们可以先回顾一下先前的故事情节。在《原罪》中,性感邪恶的 Elexis Sinclaire 利用人体作为致命药物 U4 的实验体,让世界上充满了突变异种,并且她还抢劫了核武器,准备在人烟稠密的地方引爆,彻底毁灭人类世界。后来,Elexis Sinclaire 的阴谋被 Hardcorps 的特勤部队指挥官 John R. Blade 上校粉碎,不得不亡命天涯,但是她带来的威胁却仍然笼罩着世界。因此,John Blade 决定继续追踪 Elexis Sinclaire,一定要将其绳之以法。

《原罪外传》的故事开篇发生在 Freeport City,这是一个旧金山、东京和纽约三者合一的未来化城市。John Blade 正在追踪一批与 Elexis Sinclaire 的 SiNTEK 公司相互勾结的贩









毒者,但是遭到敌人的伏击身受重伤。当逐渐失去意识的时候,John Blade 的新伙伴 Jessica Cannon 登场了,驱车带着 John Blade 前往一个秘密地点。

与前作相比,《原罪外传》的交互性大幅度提升。在 Jessica Cannon 驾车飞奔的过程中,玩家可以在车内环顾四周,随意摆弄各种东西,比如打开仪表板上的小柜,听收音机,甚至拿出点烟器。这种灵活的交互性将贯穿游戏反复出现,虽然目前看来这些动作似乎无关紧要,但是在后面的游戏过程中很多谜题都是需要通过交互设定来解决的,这也是《原罪外传》的一个主要特色。Ritual Entertainment 想要创建出一个更为智能化的射击游戏。

全新引擎

其实,除了上面提到的一些特点之外,《原罪外传》还具有其他一些明显的游戏特色,比如《X 档案》(X-File)式的叙事方式,Context Look System 系统(类似于帮助系统,在游戏中为玩家提供各种提示),团队战术性 AI 设定等。不过,最为突出的特点还是分章式游戏模式。按照 Ritual Entertainment 的计划,《原罪外传》的每个章节都是完整的,游戏时间大约为六个小时。每隔三、四个月将推出一个新的章节,而每个章节的收费标准将为 20 美元左右。不知道这种全新的游戏模式是否被玩家接受,但这种创新的尝试却是值得赞赏和钦佩的。■

(文/Oscar)【剪报代码:126】

B

■名称 Titan Quest ■制作 Iron Lore ■上市 2006年第一季度
■类型 角色扮演〖RP〗 ■代理 未定 ■版本 英文版





泰坦之旅

泰坦（Titan），古希腊神话中地神盖亚与天神乌拉努斯的十二个孩子，体型庞大，分别掌管着世界的某个领域，泰坦的强大能力也使它们成为了许多奇幻游戏的重要角色，如在"神话时代"、"英雄无敌"等游戏中，你都能看到这些庞大巨人的身影。近来，一款名为《泰坦之旅》（Titan Quest，后文简称TQ）的奇幻ARPG引起了大家的广泛关注，虽然制作组Iron Lore刚组建不久，但制作人员中却不乏精英，不少人曾参与过"帝国时代"、《亚瑟龙的召唤Ⅱ》的制作。







一个神话的开始

TQ讲述的是一个正邪斗争的故事，它以希腊神话为构架，以虚拟的古希腊和古埃及为背景，并使得游戏剧情充满了神话底蕴和神秘色彩。尽管Iron Lore并没有对外公布TQ的故事细节，但我们还是能了解到一些大概的内容：经过与宙斯的十年大战，战败的泰坦族遭到宙斯的囚禁，但多年以后，他们为了获得自由，摆脱了永恒的监禁，这同时也打破了人类世界的次序，引起大混乱，人类面临着毁灭。而玩家所扮演的角色则将会踏上拯救人类的征途，与神化般的怪兽进行战斗，最终从泰坦族手中拯救全人类。在这老套剧情的衍生之下，游戏有着不少迷人之处，玩家在游戏中探索的地方会是一些拥有千年历史的古文明遗迹，如帕台农神庙、克诺索斯迷宫、埃及金字塔、巴比伦空中花园等等。在倡导开放式剧情的今天，TQ依然保持了传统的线型发展，但大量的支线任务能够鼓励玩家进行探索世界和角色成长。

独特的角色成长

在传统RPG中，玩家在创建角色时都要为角色设定职业，一旦职业被确定下来，那名角色就要按照此职业的发展路线来成长，这就缺乏一定的变化。但TQ不同，它并不存在职业之分，却给予了大家一个与众不同的玩法。进入游戏后，你仅仅只需要为角色设定性别，然后从角色成长系统中学习战斗系和魔法系这两个特长派系。而随着游戏的进行这两个派别又会演生出八种特长，其中战斗系分为战争（Warfare）、潜行（Stealth）、防御（Defense）和狩猎（Hunting）四种，魔法系则分为暴风雨（Storm）、土地（Earth）、精神（Spirit）和自然（Nature）四种。所有特长的搭配可组合出不同能力的角色，你可以将角色练成一个擅长格斗和攻击魔法的魔斗士，也可以练成一个擅长潜行和召唤术的德鲁伊，这个特性类似于前段时间非常流行的《黑暗史诗》。





特长决定一切

在TQ中，一个特长相当于一棵技能树，而每棵技能树上会有16种以上的基础技能和进阶技能，角色在成长过程中能获得不少点数，玩家可以将点数分配到所需要的技能上，如火球术、暗杀术、召唤术等。这看似很普通，但当你掌握技能系统的精髓后，你会发觉这并非那么简单，如果你将所有点数集中到一个技能上，那这个技能的威力不仅能变得强大，攻击范围也会扩大，连施放条件也会因此改变，如简单的火球术通过点数集中，也可以达到必杀技的效果，最终转变为毁灭性的火焰攻击。这个系统的出现大大提高了游戏的重玩性，只有精通某技能才能让角色真正强大起来。

Diablo 希腊神话版？

由于这是一款APRG，游戏中的装备数量相当多，达到了惊人的1500种，每种装备都会具有不同的魔法属性，区别只是在于修饰词的不同。在这些装备中，包括了一些有名字的稀有装备，只要凑成一套也能获得附加的属性。从这个特性看，大家完全可以当它是一款希腊神话版的Diablo。当然两者有很多的相同之处，但也存在着微妙的变化，TQ中的装备大多数来源于怪物身上，而掉落的装备并不具有随机性，只要怪物穿着某防具或拿着某武器，那掉落的装备必定是那些防具或武器，唯一能发生变化的只是装备的属性。同时这种掉落的必然性也提高了游戏的真实性，如果你杀死的是一头狼，那自然不会掉出装备。另外，游戏中的怪物数量也超过了80种，它们大多数来自于希腊神话，其中包括了半人马、独眼巨人、双头狼、九头怪蛇等等，如果你对希腊神话有相当的了解，那么这将是一场非常有意思的冒险。■（文/神之影）【剪报代码:127】



■名称 Tom Clancy's Splinter Cell 4	■制作 Ubi Soft	■上市 2006年第一季度（国外）	A
■类型 动作〖AC〗	■代理 育碧	■版本 英文版	

Tom Clancy's SPLINTER CELL 4 细胞分裂Ⅳ

一切都是从莎拉·费舍尔（Sarah Fisher）离开人世的那一天开始的。从表面看，老山姆（Sam Fisher）从那一天开始也变得失去了理智，他擅自展开了一系列震惊全国的暴力武装行动。仅在一起山姆犯下的绑架罪行当中，就造成了12个市民和3个警员遇难。尽管我们的英雄曾经无数次拯救了世界，但面对法律的公正，任何人都不能豁免。最终，Sam被判处了11个终身监禁，目前被关押在Leavenworth监狱中。当然，所有的一切都是表面，整个事件背后隐藏着什么秘密……



莎拉·费舍尔离奇的永别了人世



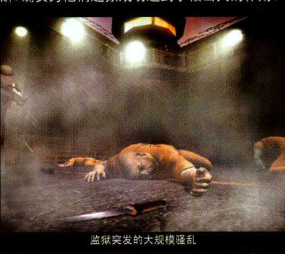
山姆·费舍尔的入狱登记表

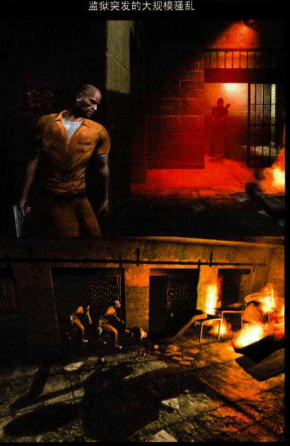

老山姆开始了他的铁窗生活

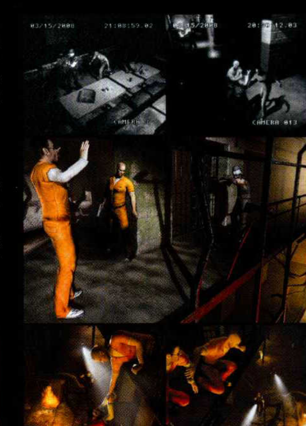
山姆的监狱生活绝对不会是平静的。在一次犯人间的打斗中，山姆救下了与其关在同一间牢房的贾米·华盛顿（Jamie Washington）。贾米·华盛顿被路易斯安那州判处多项罪名，也在该监狱服终身监禁刑期。同时，他还是新奥尔良地区一个小型犯罪组织John Brown's Army的成员。在政府情报机构的记录当中，该组织并不具有很大的威胁。


内心深处的正义感驱使山姆救下了贾米·华盛顿

正如所有描写监狱生活的影视作品一样，Leavenworth也会经常性的发生骚乱，这是山姆离开这个鬼地方，继续调查女儿死因的好机会。当山姆在越狱的时候被贾米发现了。他威胁说，如果不把他带出去就要通知警卫，山姆只好照做。虽然山姆是被迫同意的，但贾米对监狱的了解，确实为他们越狱成功起到了相当大的作用。


监狱突发的大规模骚乱




山姆与贾米联手越狱，从中我们可以看出双人配合实施的有趣战术

就在越狱的过程中，山姆与贾米互相对对方产生了敬意。离开监狱后，贾米便将山姆介绍给了犯罪组织John Brown's Army。在那里，山姆结识了首领埃米尔·杜福莱斯尼（Emile Dufraisne）和他的助手卡森·摩斯（Carson Moss），还有化学专家恩丽卡·维拉布兰卡（Enrica Villablanca）。从此山姆真的就将走上犯罪的道路了吗？目前所知的一切还都只是表面……■（文/雪月）【剪报代码:128】


加入犯罪组织所必须的考验？

山姆似乎很快得到了首领埃米尔的信任

B+

■名称 Rise of Nations:Rise of Legends ■制作 Big Huge Games ■上市 2006年第一季度
■类型 策略【ST】 ■代理 未定 ■版本 英文版

RISE OF NATIONS 国家之崛起:传奇的延续 RISE OF LEGENDS

在今年的E3大展上，微软的展台上大作如云，有《帝国时代Ⅲ》、《地牢围攻Ⅱ》、《鬼神寓言:失落之章》、《国家之崛起:传奇的延续》等等，如果仔细留意他们近几年的作品，你会发现每一款大作推出资料片后必定推出全新的续集。作为03年公认的最佳即时战略，《国家之崛起》大获成功后，Big Huge Games在开发资料片《国家之崛起:王座与爱国者》的同时，还秘密进行了二代《国家之崛起:传奇的延续》(Rise of Nations:Rise of Legends，后文简称RoNRoF)的开发，据说游戏会有翻天覆地的改变。



风格向奇幻类转变

帝国战争是近年来比较热门的题材之一，它造就了不少经典名作，当Ensemble还在发着他们的“帝国”梦时，Big Huge Games却开始尝试走奇幻路线，RoNRoF就是在这种氛围下逐渐将风格从帝国类向奇幻类转变。在游戏中，四个虚构的种族为了争夺世界的霸权，爆发了一场魔法与科技的战争，故事是从Vinci族某市的领袖被谋杀开始，他的兄弟为了篡夺这个位置，不惜勾结其他外族来发动战争，在如此混乱之下，邻近的Alim族也趁机来捣乱。游戏不仅风格变了，就连任务目标也变得更加多样化，它不再只是让你占领所有的领土，它可能会让你取得某地区的特殊资源，也可能让你击败某个特定的敌人，甚至可能让你寻找一些隐藏的物品，为了完成这些任务，玩家依然要控制军队来进行扩张和占领，而一些军事特殊的单位只会在特定区域出现，如果你不占领那些领土，就无法获得那些单位。



四大奇幻种族

为了能让游戏更平衡，RoNRoF中的种族数从一代的18个缩减到4个，其中两个种族属于机械文明，另两个种族则属于魔法文明，虽然种族数量少了很多，但都突出每个种族鲜明的特点，目前Big Huge Games只公布了其中两个种族，第一个为Vinci族，他们是仿照工业革命风格文明创造的机械族，包含有很多达芬奇风格的发明和画，并以重型坦克、步兵团和空军等机械部队为主，例如有一种直升飞机就是取自于达芬奇的画；第二个为Alim族，这是一个有浓厚阿拉伯色彩的魔法族，它很大程度上受到了神话故事《天方夜谭》的影响，它虽然没有Vinci族强大的机械单位，但是它们拥有更独特的神话单位，如神灯巨人、飞龙和巨蝎等，能操纵火焰魔法和沙漠魔法。至于其他两个种族，Big Huge Games至今还守口如瓶，可以肯定的是，它们也将会是一些很有特色的种族。无论是哪个种族，他们都拥有独一无二的兵种和两条不同方向的科技树。



魔法与科技的世界

由于RoNRoF处在一个虚构的幻想世界，游戏中可采集的资源也有了很大的变化，已经不再是老套的木头、食物、矿石等资源，而代替它们的是神秘元素Timonium和黄金，两者都分布在世界各地，但两者的重要性和用途却完全不同，前者的数量较为稀少，也较为珍贵，采集的同时需要玩家派兵进行保护；后者则显得较为普通，除了资源采集外，还可以通过市场交易来获得。





战斗部分是RoNRoF的一大魅力，你在游戏中完全能看到飞龙与飞艇在空中对战、坦克与巨蝎在地面搏斗的奇特场面，这是其他游戏无法比拟的。就拿刚才两个族为例，Alim族有许多可以瞬间集结部队的魔法，它们的终极魔法可以一次摧毁一整支军队，它们的军事建筑都有一个功能，可以在他们视线范围内随意设定集结点，然后当单位完成时可以直接在集结点出现。而当你对付Vinci族时，则要小心它们的破法者，他能破坏一切的魔法，当你打算使用终极魔法来扭转败局时，他们能破灭你最后的希望。Vinci族可以发明出各种只能在游戏中建造一次的建筑物，你需要考虑建造的地点和时机，选择的好坏可以意味着战局成功与失败。一般来说，Vinci族的技术天性让他们的单位比Alim族的要贵，但是更强大，Alim族的单位通常非常便宜甚至是免费的，但是非常脆弱。■

(文/神之影)【剪报代码:129】

■名称 明星志愿III ■制作 大宇科技 ■上市 2005年底
■类型 经营策略〖ST〗 ■代理 寰宇之星 ■版本 中文版

B+



经过一年的期待，《明星志愿Ⅲ》终于又有新消息放出，游戏的制作已接近尾声，计划将在新年档期与各位玩家见面了。随游戏发售时间的基本确定，还有一些终极内幕正式披露。其中最震惊的消息当属，曾经众相猜测的神秘人物如今终于曝光了。

神秘人物揭密

从《明星志愿Ⅲ》放出消息的第一天，制作小组就神秘兮兮的透漏，游戏中将会出现一位绝不会让老玩家失望的艺人。一时间，网络上猜想不断。到底是林芬芬、关古威、王大哥，还是天王黎华呢？如今，游戏出片在即，制作小组终于松了口风，证实了这位神秘人物就是网络上呼声最高的人气偶像——关古威！

关古威加入巨子经纪后，由于演技不错外表出众，因此总有接不完的电视剧。工作满档的阿威不但成为史上曝光率最高的艺人，而且人气扶摇直上，声势如日中天！虽然一跃成为电视剧首席小生，但是日复一日的拍着大同小异的爱情偶像剧却让喜欢自由的阿威觉得越来越不快乐……



善于制造新闻的巨子经纪，总是把责任推给别人

决定离开巨子之后，关古威立刻遭到了无情的封杀。贺总相信，只要让阿威吃点苦头，他就一定会低头认命乖乖回到自己的怀抱。然而下定决心不再成为表演机器的阿威，并不为之所动，他选择了回到PUB驻唱。可能在普通人看来，阿威正处于事业的低谷，其实他却在享受久违了的悠闲生活。


贺总恐吓主角不准和阿威签约

驻唱的日子固然惬意，不过阿威对于自己入行五年，却没有留下任何好作品就退出表演舞台难免觉得遗憾。主角的适时出现，提供了阿威一个全新的选择。几番恳谈之后，阿威决定再给自己一次机会来证明能力。


能不能说服阿威加入公司，就靠经纪人的智慧了

之前不愉快的合作经验让关古威了解到，表演的品质远比曝光率来得重要。因此重新出发的阿威，决定锁定难度极高的舞台剧来做为下一个挑战的目标，希望这个全新的表演领域能够带给他不同的工作体验。


重新出发的阿威选择舞台剧来作为挑战的目标

如何成为大制片家

除神秘人物的正式公布之外，制作者又向大家展示了全新的游戏系统，《明星志愿Ⅲ》中提供了自制剧情的功能，这对于喜欢创作的玩家来说，绝对是个可以大显身手的全新舞台。打开剧情编辑器，你我都是伟大的制片家！

构想故事大纲：

剧本是由数个单一事件累积而成的，在编织出美丽的故事之前，得先决定剧情架构。玩家可随时新增剧情档，每个剧情档最多可设计20个事件。



每一横排为一个剧情档，每个剧情档可设计20个事件

设计条件对白：

写故事不难，但如果希望设计的剧情能引起大家的共鸣，那么除了引人入胜的桥段与对白之外，发生的条件也是不可忽视的。条件简单的事件虽然容易触发，不过由于垂手可得，因此将显得平凡无奇。唯有让剧情在天时地利人和的状况下自然出现，才能牵动人心，得到响应。



游戏中所有角色都可出现在玩家的自制事件中

执行事件：

事件编辑器中提供了贴心的及时观看功能，玩家不需要进入就可直接观看剧情，如果发现问题也可以随时终止事件回到编辑器修改。



透过编辑器，再复杂的剧情也能轻易掌握

事件汇入与作品分享：

剧情档编辑完成之后，别忘了将它汇入游戏中。为了方便玩家，游戏中外挂的剧情档可随时新增、删除。而且，由于每个剧情档都是一个独立的档案，若希望与其他玩家分享作品，只需要先交换彼此的剧情档，再将剧情档汇入游戏中就可以啦！

【剪报代码:1210】



游戏中事件可随时汇入、删除、重置，以方便玩家随时增减剧情

■名称 War Front: Turning Point ■制作 Digital Reality ■上市 2006年5月
■类型 策略 | ST | ■代理 未定 ■版本 英文版

B⁻



前线：转折点

WAR FRONT TURNING·POINT

文 /Oscar

近年来，由CDV制作发行的二战策略游戏可谓是层出不穷。而就在不久前，CDV Software发布消息说又将与Digital Reality联手推出一款二战题材的即时战略游戏《前线：转折点》(War Front: Turning Point，后文简称WFTP)。虽然从表面上看这款游戏的选材大有"随波逐流"之嫌，但是深入了解之后，发现这并不是一款严格意义上的二战游戏，因为游戏疯狂地"篡改"了历史。

刺杀希特勒



如果希特勒被暗杀，那么第二次世界大战的发展进程是不是就会改变了呢？抛开历史不谈，在以往的游戏中，刺杀希特勒并不是一个新鲜的话题，只不过在WFTP中，这个假想终于被实现了。然而游戏并没有让第二次世界大战随着希特勒的闭眼而停息，相反却朝着升级趋势发展。德国人在新的统治者领导下加速了武器研发进程，生产制造出大批的超级毁灭性武器。而后，德国人实施了"海狮行动(Operation: Sea Lion)"，成功侵占了英伦三岛，并且挫败了盟军的诺曼底登陆计划，迫使盟军不得不在南欧地区进行游击战斗。很多年之后，战火依然在欧洲大陆上蔓延，同盟国和轴心国陷入了无尽的胶着之中。

超级武器大展示



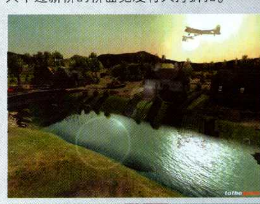


不容否认，Digital Reality的奇思妙想是颇具新意的，并且不只限于故事情节上，还表现在武器设计上。大家知道，在第二次世界大战期间，各个军事强国都在进行着秘密武器的开发研制。在这个环节上，游戏开发者仔细地查阅了历史资料，按照当时各国的研制思路和科技实力，在游戏中设计出一些既让人感到新鲜，又并不漫无边际的超级武器。首先，游戏中战争初始阶段出现的武器包括喷气侦察机、ME-232运输机、B-52轰炸机、装甲坦克以及可以发射原子弹的V2导弹车。这些武器基本上都曾经出现在真实的战场上，相信玩家对它们并不陌生。不过，随着游戏的进行，各国科技的发展，在这些常规武器基础上研制出来改进型，就显现出威力强大的超级特点了。例如，美国人除了拥有原子武器之外，还研制出一种被称为"地震炸弹"的武器，它能够对爆炸点周围大面积地区内的作战单位和建筑设施造成巨大的破坏；而苏联人则拥有冰冻射线技术，既能够让作战单位无法移动，也能够让建筑设施停止相关生产。

游戏图像值得称道

如今，随着3D图像技术的快速发展，玩家对即时战略游戏的画面也提出了更高的要求。在游戏图像方面，如同故事情节和武器设计一样，Digital Reality也花费了相当的心思。首先，每个作战单位都被描绘得极为精细逼真。比如，当苏联的"卡可夫"巨型主战坦克在街道上隆隆行进的时候，可以看到用来进行伪装的绳网不停地晃动，如果将视角镜头拉近，还可以看到军官从坦克中探出身来不停地挥手。其次，光影的处理非常真实微妙。当V2火箭车发射导弹的时候，可以看到明艳的红色光芒划破长空，将周围的地区也照耀得非常明亮。按照CDV Software的说法，游戏中作战单位的视线范围将受到日夜变化的影响，而这种动态的光影在夜间战斗的时候将对作战单位的战斗力产生一定的积极影响。在建筑物的设计方面，游戏开发者也考虑得非常细致。例如，游戏演示版中曾经出现乡村中的一个农舍，在农舍的庭院中可以看到一些凌乱的玉米秆、衣衫褴褛的稻草人以及烟筒中不停地冒出青烟。当视角拉近的时候，还能够看到房间中竟然摆放着家具。

另外，还有一些细节之处也设计得比较有新意。比如，游戏中的桥梁可以被炸毁，有时候可以藉此来阻挡非两栖战车的行进。不过，为了不让玩家对此有所抱怨，游戏中设定了可以修桥补路的作战单位，他们能够凑合着在河流上重新修建桥梁，只不过新桥的桥面宽度将大打折扣。





总体来说，《前线》仍旧属于一款传统类型的即时战略游戏，采集资源，生产部队，然后带上200辆坦克与敌人进行疯狂激战，它并没有摆脱传统即时战略游戏的窠臼。不过，奇异的游戏设定和精彩的游戏画面将是《前线》的最大亮点。■

【剪报代码：1271】

B+

■名称 Full Spectrum Warrior:Ten Hammers ■制作 Pandemic Studios ■上市 2006年1月
■类型 策略[ST] ■代理 未定 ■版本 英文版



全能战士:十大锤

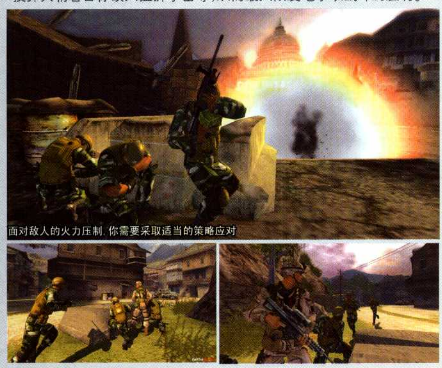
文/Oscar

相信玩过《全能战士》(Full Spectrum Warrior)的人都会认为这是一款优秀的策略游戏,不过在整个游戏过程中,我们总是能够隐约感觉到游戏开发者Pandemic Studios似乎出于某种原因省略了先前计划实现的一些游戏因素。比如,玩家控制的火线小组尽管具有令人"欢欣鼓舞"的人工智能,但是敌人的AI水平却实在让人无法恭维。另外,游戏的操作界面在一定程度上缺乏实用性,而且游戏在策略性方面的考虑也同样有所欠缺。如今"全能战士"的资料片《十大锤》(Full Spectrum Warrior:Ten Hammers,后文简称FSWTH)即将推出,其目标就是要改进前作中存在的各种缺陷。

■全面的"战斗效果"系统

资料篇最为引人注目的特色之一就是引入了全新的"战斗效果"系统。简单地说,这个系统可以让玩家通过HUD元素(Heads-up Display,自动前视)从视觉效果上直接观察自己的作战队员以及敌人在某个特定时间内的动向。在游戏中,任何给定时间内的各种战斗条件都将归纳到"战斗效果"系统中,比如可用的掩体数量,遭受到的压制火力数量以及战斗训练程度等。通常来说,玩家看到的"战斗效果"指数走势越高,队员的实际战斗条件就越差。

全新的"战斗效果"系统可以帮助玩家实时了解敌我双方实力的对比情况,这样一来,也进一步要求玩家在战斗中能够更为快速地做出合理的战略安排,比如命令一支火线小组攻击目标敌人的侧翼,或者命令投弹兵朝着目标敌人猛掷手雷等,从而最大限度地争取战斗的胜利。



面对敌人的火力压制,你需要采取适当的策略应对

■灵活的行动指令

除了"战斗效果"系统之外,游戏中还增加了交互地图的设定。在这张地图上,玩家可以清楚地看到作战小队的全部情况,包括火线小组成员和机械化部队等,另外还有作战目标以及某些特殊地点。在游戏中,玩家可以随时通过观察地图上显示的情况来判断出当前战势的发展,然后立即切换到需要亲自指挥的战斗之中。由于玩家可以同时控制四支小队的行动,他们分别为Alpha、Bravo、Charlie和Delta,因此游戏增加了交叉行动指令的设定。也就是说当玩家指挥着一支小队行动的时候,还可以给其他小队下达命令,而不必手动在不同小队中进行切换,发布行动指令。这样一来,能够更为有效地调整其他队伍的位置,从而获得一定的战斗优势。

■出色的人工智能



来复枪手的射击准确率将高于其他队友



机枪手对敌进行火力压制,掩护队友迂回

如果游戏演示版中所表现出来的人工智能水平在游戏正式版中能够完全得以实现的话,那么对于玩家来说将面临着更为严峻的考验。如今,在FSWTH中,敌人的AI水平明显有所提升。比如,他们将企图以火力压制玩家的火线小组,或者让自己的同伴从侧翼向玩家发动攻击。敌人有可能耐心地等待玩家向小队发出再次填装炸药的命令时,趁着战斗瞬间暂停的机会快速向回逃,然后寻找更为有利的战略位置向玩家发动反击。此外,每个敌人都具有经验值设定,不同的经验值决定着敌人在战场中的不同表现。比如,对于一个经验丰富的敌人来说,当手榴弹扔过来时,他们会立刻跑入旁边的建筑物中,然后从窗口里继续向玩家射击。

■加强的战斗模式

既然敌人的"智商"提高了,火线小组的作战能力自然也要有所提升。首先,来复枪手将拥有了神射手(Sharpshoot)能力。也就是说,他们的射击准确性将高于小队中的其他成员。其次,机枪手也具有了压制(Suppress)能力,他们对敌人的火力压制威力几乎与整个小队齐射的火力相仿。再有,投弹兵可以使用M-203榴弹发射器,对一组敌人造成致命的伤害。此外,现在小队长在进行任务中将拥有呼叫空中打击的能力,尽管次数有限,但阿帕奇武装直升飞机的威力却是惊人的。

总体来说,FSWTH的游戏节奏较之前作似乎更为紧凑。AI系统的复杂变化以及操作界面的调整改进将使得火线小组与敌人之间的遭遇和战斗更为动态化地表现出来。游戏中一共有12个任务,分为四个章节,每个章节中包含3个任务。玩家可以在这些章节中以不同的火线小组视角来贯穿整个战斗任务,从而获得充分的新鲜感和极大的满足感。■ 【剪报代码:1272】



呼叫空中火力支援

B

■名称 破坏地带 ■制作 嘉游 ■上市 2005年12月
■类型 网络休闲 ■代理 嘉游 ■版本 中文版



破坏之王

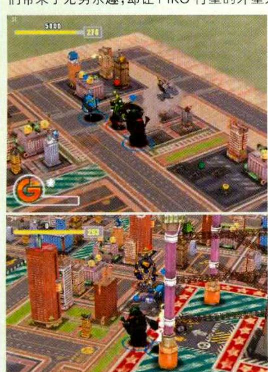
相较于《碰碰冰》,《破坏地带》是一款更适合男性玩家的休闲游戏。现实中,各种限制让你的生活充满束缚,来到《破坏地带》后,你会发现在这个自由的世界里,你可以随意地破坏、打斗,可以为所欲为。

《破坏地带》的游戏形象是几个造型各异、特点突出的机器人,它们的造型会让你想起变形金刚——力量型机器人身材高大魁梧,威猛的外型充满威慑力,力量就是它的最大特点;速度型机器人的造型奇特有趣,它的头是一个电脑显示器,据说它是由废旧家电改装而成,灵活而快速的它在与其他类型的机器人对战时毫不吃亏;远程型机器人的外表更加可爱,就像一个圆滚滚的蛋,你可不要被它的外表所欺骗,近身搏斗虽不是它的强项,但只要拉开距离,谁也不是它的对手。

别看它们各个威力十足,其实它们都是由几个可爱的小朋友来控制的,玩家不仅可以选择不同类型的机器人,也可以选择不同的小朋友来进行游戏。操纵自己的机器人在游戏场景中大肆破坏,消灭敌人,夸张的动作、华丽的特效、绚丽的视觉感受和丰富的道具,令游戏趣味横生,让你在不知不觉中释放一天的紧张情绪。

天才博士的逆袭

超大型游乐园ZOO-LAND里住着很多机器人,他们都是天才博士Dr.Stankovic发明的。游乐园在机器人的保卫下给人们带来了无穷乐趣,却让PIKO行星的外星人深感不安。PIKO行星的外星人一直在关注ZOO-LAND游乐园里的机器人开发项目,他们认为这些巨型机器人会给他们造成极大的威胁,因此在某一天悄悄侵入游乐园,将天才博士Dr. Stankovic劫持了。



Stankovic博士被外星人洗脑,按照他们的旨意将巨型机器人改造为破坏之神。主人公和他的朋友们得知这一消息后立刻前往ZOO-LAND,找到了几个尚未被改造的巨型机器人。为了改变已被混乱笼罩的ZOO-LAND,他们各自操控着这几个巨型机器人,开始追击PIKO行星的外星人。

耳目一新的机战

看似迟钝的机器人成了游戏的主角,它们在不可思议的战场上打斗,而且居然能做出各种不可思议的动作来。力量型机器人的力量、速度型机器人的灵巧与速度、远程型机器人的远距离杀伤力……这些机器人主角的鲜明特点让玩家有了丰富的选择。不同类型机器人之间的对战往往刺激异常,令人眼花缭乱,无论在游戏模式还是画面细节上,都显示出了游戏制作的高水准。狭路相逢,究竟是勇者生存还是智者留下,这就得看操作者的技术了。

全方位的3D感

目前的休闲网游中采用全3D场景的作品屈指可数,《破坏地带》便是其中之一。全方位的3D感是这款游戏的一大特点,操作时你可以用小键盘"↑"、"←"、"→"、"↓"操控镜头和视角的转动,感受强烈的现场感和立体感。《破坏地带》还生动地模拟了机器人行进和战斗时的环境,逼真的动作、立体的场景令游戏更具真实感,让玩家仿佛身临其境。

多元化的格斗技能

打、踢、飞脚、武器……游戏里的机器人拥有丰富的基本对战技能,各种道具也会随着游戏的进行而不断出现,让你在收获惊喜的同时,体味更多的乐趣。如果发挥出色,你还可以自创出各种连击,精彩而出人意料的招数往往会令对手失去还手之力。称霸机械时代,威震破坏地带,这一切会令你大呼过瘾。





尽情破坏

选择自己喜爱的机器人,在游戏中为所欲为。你的前方不存在任何阻碍,高楼大厦瞬间就可以倒塌在你的脚下,你的对手也会在你的追、击、跳、跃中砰然倒地。疯狂地破坏、无所顾忌地大打出手,在获得愉悦的同时,也放松了自己的神经,释放了自己的压力。用你手中的武器,砸出属于自己的一片天地吧。■【剪报代码:1274】



■名称 碰碰冰 ■类型 网络休闲 ■制作 嘉游 ■代理 嘉游 ■上市 2005年12月 ■版本 中文版 B



专为女玩家打造

现在很多游戏都以“专为女性玩家打造”为卖点，嘉游将于12月中旬公测的《碰碰冰》(PENGO)也是这样一款从女性玩家角度考虑而设计的休闲游戏。《碰碰冰》里的游戏形象是几只可爱而又富有个性的小企鹅，每个小企鹅都有一个好听的名字，如鬼主意总是最多的阿达冰、速度最快的咻咻冰、最爱打抱不平的咔嚓冰，还有时刻与阿达冰粘在一起的鼻涕冰。玩家通过操纵企鹅在不同的场景里推动冰块来攻击对方，并躲避对手的攻击，以获得游戏的胜利。

清新亮丽的画面、绚丽的色彩、轻松活泼的音乐、简单的游戏方法，再加上Q版的角色造型，让《碰碰冰》成为女孩子休闲时光的首选节目。



无忧无虑的企鹅

在遥远的南冥星上，生活着一群快乐而幸福的企鹅。在这冰雪的世界里，它们每天最大的乐趣就是玩推冰游戏，任何地方都可能成为他们的战场：冰原、幻想沙漠、课桌，甚至在冰箱里。它们各个淘气十足而又个性鲜明：阿达冰的鬼主意总是最多，经常作弄它的伙伴；咻咻冰喜欢显耀它的速度是最快的，这也成为它经常摔下悬崖的原因，虽然每次都摔得头破血流，但它依然乐此不疲；咔嚓冰最爱打抱不平，充满正义感而又强壮的它最受伙伴们的欢迎；还有喜欢时刻与阿达冰粘在一起的鼻涕冰，胆小的它总是被阿达冰作弄……

在这充满乐趣的世界中，一切都显得那么美好，它们每天都在无忧无虑地玩耍着，互相逗趣着。仿佛一切都被它们的快乐所感化，就连凛冽的寒风都跟着哈哈大笑。新的一天又将开始，快乐的企鹅们来到新的“战场”，开始了又一场新的“战斗”。




可爱的形象设定

《碰碰冰》中最可爱的是里面的角色造型，虽然视觉上感觉距离有点远，但屏幕右下角有一个小企鹅的标志作为你在游戏中的形象，它不仅可以让你清楚地判断出方向，还可以让你时刻了解自己在游戏中的状态。

丰富可爱的卡通形象、滑稽有趣的动作、轻松活泼的背景音乐，足以令你在游戏中流连忘返，让你在不知不觉间爱上这群企鹅，爱上这个游戏。



冰箱里的游戏

《碰碰冰》中有很多生活化的场景，比如巨大的冰箱，让你在冰天雪地里冷到彻底。脏兮兮的课桌，到处横七竖八地堆放着各种文具，千万别以为那些橡皮擦是你的攻击道具，它只是暂时让你免受攻击的避难所。清凉透澈的小湖让你体验到在水中嬉戏的乐趣，但一定要小心那些漩涡哦，如果不小心被卷入其中，就会把你搞得晕头转向。冰面上的战斗既有趣又充满危险，一不小心就有可能滑下深不见底的悬崖。变幻莫测的星星和月亮，会在不经意的一个反转间让你彻底失去方向。木乃伊的世界里，如果你躲不过木乃伊的追捕，还是赶紧逃到四个安全的小岛上去吧。

这些丰富而充满想象力的的卡通场景，让你时时刻刻保持着新鲜感。



随时随地玩游戏

我转、我飞、我打、我躲、我加速、我急刹车……《碰碰冰》就是这样一款有趣、刺激的游戏。在对方给你来个措手不及的时候，千万别慌，一个加速滑过去就可以躲开。用最快的速度抓住冰块，瞄准目标发射吧，一切动作尽在你双手的控制之下。

跟对手决斗不需要考虑太多，随时随地都可以进行战斗。办公室、家里、餐馆……只要可以上网，只要想让人请你吃饭，就应该在第一时间想到《碰碰冰》。下班后记得用它来和同事决一胜负，赢取一顿免费晚餐。■

【剪报代码:1211】



■名称 yogurting ■制作 Neowiz & NtixSoft ■上市 2005年10月
■类型 网络角色扮演 | MMORPG | ■代理 GungHo ■版本 韩文版

B+

文/Boni



酸奶学院》是由韩国Neowiz & NtixSoft公司研发并由GungHo负责运营的卡通动作网游，游戏凭借独特的背景设定和卡通味十足的画面吸引了众多玩家的眼球。在韩国，内测时创下了25万人报名的记录并且在此后一路跃居排行榜前列；在日本，其可爱的人物风格形象更是博得了许多年轻人的喜爱。

游戏背景

游戏故事发生在一个始终在放假的学校内，多数老师都神秘失踪，为了调查学校里发生的离奇事件，学生们组成了"学生联合会"，玩家扮演这个神秘学校的学生对这起事件进行调查。游戏中，可以在学校的各个建筑中冒险，教室、操场、保健室、职员室、图书馆、购买部都成为玩家的活动场所，玩家可以选择独自进行任务，也可以跟朋友一起调查学校神秘事件，寻找失踪的老师们。

校园与卡通的画面结合

一款游戏能否得到玩家的关注画面起着至关重要的作用，《酸奶学院》的卡通渲染效果处理十分得当，3D与2D的完美结合使游戏已经拥有一个体现其内在品质的优秀平台，从我们目前国内《洛奇》的人气就可看出韩国的卡通渲染技术已经处于世界领先水准，一款



校园题材的游戏在韩国设计者手下被描绘的栩栩如生，校园环境所带给玩家的那种怀旧感、清新感是以往其他网游所不能赋予的，总的来说，游戏的画面定能吸引很大一部分喜欢卡通游戏的玩家们。

独特的游戏性体现



游戏采用的并非泡菜打怪模式，而是通过一种休闲游戏的方式——任务机制，就是在国内休闲游戏中我们通常所称之为"开房间"类游戏方式进行单人冒险或者组队冒险，在学校的各个场所都会有任务开启地供玩家在内交流冒险，不得不提的是每位NPC的造型不是清新可爱的那种就必是令人捧腹的动物造型，相当惹人喜爱，玩家通过任务方式积累经验并且在每次任务结束后系统会对你此次任务做出等级评价，给予相应奖励，在玩家到达一定等级完成特定任务时系统还将给予特有装备供玩家穿戴。

系统与题材的完美结合

升级在此游戏中并非是单纯的LEVEL UP，而是CLASS。游戏目前总共分为12个年级，在到达每一年级时玩家可以穿上不同的制服，经历不同的冒险，随着游戏后续的开发，相信还会加入新的学校，增添新的制服。

目前游戏中的武器大致分为以下四种：拳套，手剑，耳机和书包，每种武器类型的攻击力、技能范围都不同，例如练级时最受欢迎的耳机武器，虽然攻击力偏低，但蓄满ENERGY后所放出的必杀技却是范围攻



击，游戏设定中蓄气比较容易，而耳机也就成为杀伤范围最大的武器。至于其他武器也各有千秋，虽然拳套的必杀技是近身单体攻击，但在挑战任务中的BOSS时就十分有用，另外还可以给武器附魔五行属性，在此就不多介绍了，一切请各位玩家自行体验后方可知晓。

游戏内的社区系统

每位新玩家在创建人物时都需要设定一个虚拟移动电话号，此号码类似于现实生活中的手机号码，玩家可以通过交换此号码来添加或被添加成好友，亦可拨通NPC的电话直接向其电话购物，游戏还为玩家设立了类似于个人BLOG的迷你网站，玩家可以向里面传送照片文字等以便与其他人很好的进行互动，而这一切都是在游戏内就能完成的。

总而言之，《酸奶学院》之所以能够如此受日韩玩家的欢迎，不仅仅是因为其优秀的游戏品质，更重要的是在游戏以外的方面增进了玩家间的互动，据说国内各大厂商对这款游戏的关注度十分之高，相信不久的将来我们中国玩家便能品尝到这款带有校园题材的游戏，十分期待这款游戏早日进入中国市场，为中国市场注入新鲜的游戏元素和文化。■

【剪报代码：1214】





这是一款由韩国EXPOTATO公司和SONOKONG联合研发的休闲类赛车竞技游戏，其风格类似于目前韩国的热门游戏《泡泡卡丁车》，但由于其采用新颖独特的游戏题材，以婴儿为主角，为它进军韩国游戏市场增添了几分筹码和实力。据悉，《宝贝快跑》最初是由一款韩国街机游戏改编而来的，之前由于其婴儿的可爱和玩法的简单深受女性玩家的喜爱。

游戏总体上分为两个模式：赛车模式及双人格斗模式，其中赛车模式分为道具模式、无道具模式以及生存模式。从这些游戏模式中，我们可以看到设计者的用意，游戏使玩家在一种童趣的心境之下充分享受到了休闲搞笑类游戏所带来的不同寻常的乐趣，玩家既可以体验竞速的快感，又可以通过与其他婴儿的对战引起一片笑声，游戏里的赛车是通过婴儿跑步的方式表现的，极富恶搞风格。



文/Boni

宝宝快跑！

在我们所熟知的赛车竞技游戏中，几乎都含有一定的技术含量，例如"漂移"就是传统赛车游戏制胜的关键，而在《宝贝快跑》中虽然也加进了漂移的设定，但在过弯时的重心引力并不难控制，所以这就不足以成为取胜的决定因素，而当玩家在行走过程中会在道路上接连吃到一系列造型可爱的道具，这些看似甜饼的东西用处可不可小视哦。道具甜饼大致上分为三种：目标阻碍、陷阱、加速，笔者感觉在游戏中最为好用的是目标阻碍的小章鱼，当玩家大幅落后于对手时，也许只要两个小章鱼，就可以拌住别人然后自己赶超于前，所以在带道具甜饼的模式下，如何合理使用路上的道具是玩家取胜的关键所在。

游戏中可供选择的地图目前有十余张，每场比赛开始时系统都会给予每位宝宝观赏地图概貌以便使宝宝大致了解地图的整体布局以及风格特点，每张地图都蕴涵着具有丰富想象力和视觉冲击的赛道，各种加速和地图转换装置的出现使游戏性得到进一步升华，在一些高难度地图中亦加入了连续扭曲弯道，要想不撞墙就看宝宝们的训练是否到家了。

在此次开放的内测中新加入了一项新颖的游戏模式：生存挑战赛，每位宝宝在开始时都处于地图的不同位置，并且宝宝头上将被赋予能量条，在行进过程中通过道具互相攻击使对方能量条减少，最后幸存者获胜。





可爱暴笑的系统

在以往大家所接触的赛车游戏中无一例外的车是游戏的主体，玩家通过车体的强弱和赛车技术的高低来决定比赛结果，但在《宝贝快跑》中比赛所突出的主体是玩家的婴儿角色本身，通过截图大家可以看到玩家是通过跑步前进的，当玩家积累一定资金后便可以购买自己心仪的坐骑，车的种类分为四种，首先是最简单的学步车，其次是底下有轮子的滑板车，进而会升级为卡丁车，最后则是会骑上各种可爱的宠物带领其一齐上阵比赛。相信这款游戏也一定能够吸引女性玩家的眼球。

这款休闲赛车游戏带给玩家的是一种诙谐幽默的游戏气氛和对童趣的怀念，我们可以把他当做一种理性的历史回顾娱乐方式，当玩家回顾自己年轻时英姿飒爽的样子时，也别有一番风味。由于游戏制作精美，题材新颖，已经被国内各大游戏厂商所关注，各位热爱童趣的玩家相信和笔者一样十分期待这款游戏的到来吧。■

【剪报代码：1213】



宝宝格斗大比拼

游戏中除开赛车以外另有一种游戏模式双人格斗模式，其实从实际意义上说只能算是一项迷你格斗比赛，采用三局两胜制，双方只要通过打击对方脸部使其HP下降为零时便获胜，玩家可以通过方向键来躲避对方的攻击，双方宝宝的各种有趣的肢体动作和表情演绎相信一定会为众多玩家所喜爱。

■名称 天地玄门 ■制作 微启软件 ■上市 未定
■类型 网络角色扮演［MMORPG］ ■代理 腾武 ■版本 中文版

B



早在2004年的ChinaJoy上，小编就已经对这款3D卡通风格的网络游戏有所耳闻了，并且与微启软件的负责人也有过沟通，他表示《天地玄门》将是针对中国及亚洲玩家开发的游戏，并且也是微启开发的首款网游，所以希望能够做到最好，为了了解国内玩家的喜好，他特地从香港赶来展会采风。这样认真谨慎的制作者，给小编留下了很深的印象，转而对游戏也有了几分期待。不过，当初得到的消息是游戏会在2004年底展开内测，结果时隔一年，我们才再一次看到它的消息，而此时的微启也已将广州的部分向运营公司转型。

有幻想就有世界

这是一款建筑在远古神话背景之上，又颠覆神话的游戏，它将东西方神话传说融合在一起，古典与现代相结合，描述了许多脍炙人口的神话故事和人物故事，并将它们用一扇门连接了起来，在游戏中有许多异想天开的设计，彻底突破了想象的极限，为玩家打开了一扇奇幻之门。

游戏的故事发生在一个虚构的神话世界里，玩家作为一个凡人，必须要寻找到一扇可以突破空间和时间的"门"，完成由人向神祇的进化，进而带领你的信徒们冲破怪物的围堵，将世界从一片混乱中拯救出来。

游戏分为东方和西方两个不同的世界。东方世界以中国古代的"太虚幻境"传说为背景，一派荣华和恬淡相融合的气象。在东方的核心——殷都城里，错落有致的披瓦飞檐以一种卡通风格描绘，在各个建筑的醒目位置上时常可以见到莲花、龟甲、蝠纹等代表了吉祥的图案，非但没有传统中式建筑的严肃，反而平添了几分可爱和悦目。





西方世界的雅典式风格建筑则被童心未泯的制作者们做成了一个个巨型的火柴盒。把场景的比例修改过之后，走在宽阔的石板长道上，犹如置身一个奇妙的童话世界。在高效率的3D引擎驱动下，利用自由视角观看城内肥胖的石柱和梯形放置的城门，一个个大殿就像是游乐园里的城堡一样，使人不禁好奇里面是否藏着和蔼的白胡子老头和装满糖果的箱子。

幻想的世界，一切都没有规矩，似曾相识的神仙一改往日严肃形象，风趣的对白时常让人捧腹。当雅典娜跺着脚对二郎神嗔道："讨厌"的时候，相信你的眼镜也会碎成一地的。

要当神仙？先就业！

想当神仙吗？想带着你的Fans们建立一片属于自己的星域吗？想要和众神平起平坐，指着玉皇大帝的鼻子教育他吗？虽然听起来很诱人，不过你还得选一个职业从凡人奋斗起！

在游戏中，总共有7种职业可以供选择，按东西方不同的命名分别为：武者/斗士、剑客/剑士、术士/巫师、医道士/祭师、箭手/弓箭手、异士、铁匠，各个不同的职业有各自的专长。

武者精通格斗技巧，虽然不使用武器，但是可以装备最为坚硬的护甲，成为战场上的先锋；剑客对于刀剑的技巧掌握非常娴熟；术士则擅长各种大威力的法术；医道士是战斗中不可或缺后的勤核心；箭手擅长弓箭，杀伤敌人的同时也善于保护自己；异士是一个相当独特的职业，虽然没有任何的职业技能，但是他却可以"偷取"其他职业的技能来使用，属于神秘而强大的职业；铁匠虽然不擅长战斗，但是特殊的生活技能将让他成为最富有的人。

随着对各个职业的领会的深入，还可以进行"转职"，拥有更潇洒绚丽的外型，也可以使用更强大的装备，直到最后直登天界，与众神比肩，拥有自己的信徒。



《口袋妖怪》网络版？

《天地玄门》中的怪物大多是本性善良的小动物，只因为过度吸收了天地精华，又失去了众神的监护才变异成现在的模样。不过即便如此，游戏中的怪物也都是一副大头大脑的傻乎乎形象。

游戏中有一点非常独特：各种怪物不但可以变成玩家的宠物进行培养，玩家还可以通过在游戏中不断的冒险来收集怪物的"兽妖物志"。与著名的《口袋妖怪》中的图鉴一样，只有通过在冒险过程中收集新的怪物资料才能不断完善"兽妖物志"，有"收藏癖"的朋友可不能错过哦！

幻想风格历来是网络游戏中最受女性玩家喜爱的题材。《天地玄门》以颠覆性的神话背景和广阔的角色成长空间拉开了新幻想主义的序幕，定会受到MM们的青睐。为游戏插上幻想的翅膀，让我们一起享受新幻想时代之子——《天地玄门》颠覆性的乐趣吧！■ 【剪报代码：1215】



文/网先队·永不笑了

HEY! MAN!

一句有着足足味道的英语由球场传来，引颈看去，被扯破的铁丝网，街头有些破旧的篮框，追逐着篮球的几个年轻人，走近些，听着令人亢奋的音乐，耳边还伴着各种嘈杂的叫喊声、汽车喇叭声……眼前的这一切就是——《街头篮球》！亦充分的体现了它的英文名——FREESTYLE!

开始自由——赛前准备

这游戏就是这么个性！从第一印象开始，《街头篮球》就给人截然不同的感觉，夸张的美式卡通风格充满了整个游戏。进入游戏，音乐骤起，强烈的鼓点与节奏让人立刻就能兴奋起来，忍不住手指也和着节奏敲打桌面。



角色的建立对于《街头篮球》的玩家而言既简单又是个难题，前锋、中锋、后卫，位置的选择决定了这个角色将来长久的发展方向，前锋综合能力强，中锋擅长于篮板与冲撞，后卫则擅长于运球、三分等方面。各个位置到了16级之后会有分支，比如后卫就有组织后卫与得分后卫之分。每个角色都有着从跑动、弹跳、身体对抗到灌篮、近投等12项能力属性，各位置的侧重点不同，之后可以通过升级或是训练进行提升。

说到这里有一处细节让我印象很深，建立角色时的身高等属性是可以选择的，而这些竟然也对传球、运球等属性有影响，实在佩服《街头篮球》研发人员的考虑之精密。

比赛开始，如果没有足够的自信，游戏也提供有训练场可供玩家独自苦练绝技，如果希望自己的败绩少一些，多多练习还是很有帮助的。



进入房间，《街头篮球》采用了休闲游戏常用的开房间方式，每个房间最多支持六人。两两或三三对峙站立，不时角色还会自己做出些挑衅的动作，着实激人斗意。读取画面上对操作的指示对新人极有帮助。场地有沙滩、工地等好几种，景色与背景音乐皆有不同，与这个相比，双方队员的各自酷酷的入场画面则给我留下了极深的印象，仿佛自己也能如此张扬个性，有种释放的感觉。

释放自由——开始比赛

哨响，比赛开始，宁静被打破，紧张的比赛完全将人拉了进入。由于比赛十分激烈，《街头篮球》比赛中几乎是无法通过键盘打字来进行交流的，但游戏提供了一套热键，虽然仅仅只有传球、喝彩等6种，却也使用起来绰绰有余。

比赛规则与现实中的3人街头篮球极其相似，抢断对方成功后需要运球出3分线以外才可再次发起进攻。当然，我们默认比赛在半场进行，同时游戏也支持全场比赛，但毕竟半场才是街头篮球的精华所在。

是否你羡慕过NBA比赛中明星们进球时耀眼的瞬间和之后那幅特写？《街头篮球》中，漂亮的3分，强力的扣篮，巧妙的篮下得分之后也都能看到一个属于自己的大大特写，看到自己控制的角色伸出手指张扬、帅气的动作，心里就一个感觉——过瘾！



篮球的团队协作非常重要，《街头篮球》也并没有忘记那些为队友作出贡献的人们，无论是个人得分还是助攻得分足够多时均会在屏幕中提示并且醒目的让所有人看到。

哨声响起，比赛结束。也许你因胜利而狂呼，也许你因输球而懊恼，但此时大家都将会看到一张属于自己的得分表，上面详细记录着本场比赛自己的各种表现以及系统给出的评价。如果是3对3比赛，还会评选出一名MVP选手，他的头像会帅气的被当场比赛的所有人看到。

自由——起跳

每一场比赛结束，会得到一定经验与积分。积分的作用很多，既可以购买道具商城中的各种服饰装扮自己的角色，使之更加个性，也可以用于投资角色的再训练。技能商城里有着各种训练项目可以提升角色的基础属性，细心的你还会发现在旁边还有一栏写着“FreeStyle”，这栏里出售有各种技术动作的教学，各种NBA中你曾见过的漂亮动作甚至街头篮球常见的耍帅动作全在其中。不过可不要以为购买了这些就能以闭着眼睛走天下，《街头篮球》中的这些FreeStyle动作必须按照上面的提示进行相应操作，熟练于手才是王道。

在网游泛滥的今天，我们似乎已经对许多网游免疫或麻木了，如果你想重新燃起激情，不妨来试下这款游戏，自由的年代里我们需要自由的玩耍。当然《街头篮球》也不是完美的，游戏中切换出来如果程序不死机，操作如果能够支持手柄，如果商店里的商品再丰富一些，如果新人能少受些歧视……也许是爱之深，才责之切，无论如何，对于这样敢于打破常规的一款游戏，让我们一起祝它好运吧。■ 【剪报代码：1216】

游戏中英文名称	评分
游戏截图	游戏发售时间
游戏盒面	游戏资料
游戏综述	
编辑点评·评分	
官方网站	

罗马全面战争:蛮族入侵 Rome Total War: Barbarian Invasion 18

2005-09-30

类型:ST
版本:英文版 1CD
配置:Intel P3-1GHz/256MB ASUS A9250TD 64MB
出品:Creative Assembly
发行:Sega

"罗马全面战争"首部资料篇,在原作基础上增加了夜间环境,另外引入了宗教系统。

游骑兵 作为资料片,不可能奢求画面和系统有什么突破,基本就是加入一些新地图和新种族,好在这个资料片还是有些创新的。宗教是引入的新概念之一,可以用信仰去感化野蛮人,也能用信仰来团结整个民族抵御外侮。夜战是很有趣的环节,象真实战争一样,缺乏夜战技能就根本没法集结部队,下场只能是被敌人各个击破。 6



东东 虽然游戏中缺少了罗马帝国的庄严和壮丽,但是混乱的历史时代被多姿多彩地表现出来。这并不是一款必须要玩的游戏,但是它绝对不是一款令人失望的游戏。尽管没有在前作的基础上有所创新,但是对于那些喜欢《罗马:全面战争》的玩家以及想要迎接全新挑战的玩家还是值得玩一玩的。虽然《蛮族入侵》没有向前作"发出任何挑战",但是简单地改进以及全新的战役组合让它对广大喜欢战略游戏的玩家同样具有极大吸引力。 6



月月 既然名为"蛮族入侵",游戏中自然提供了更丰富的可选种族,而且基本算得上特色鲜明。另外一个重点增加的系统为"宗教",信仰在游戏中有着特殊的作用,它可以给信仰者带来一些特殊的科技。另外宗教也使游戏变得更为人性化,在信仰驱使下,你的人民也会变得更为团结。在战斗方面,夜战的出现也是非常有趣的体验,如果你有一位擅长夜战的将军,那么你的部队将在夜间行动中占尽优势。 6

www.totalwar.com

正义战警Ⅱ Dead to Rights Ⅱ 16



2005-10-01



类型:AC
版本:英文版 1DVD
配置:Intel P3-1.3Ghz/256MB ASUS A9250TD 64MB
出品:Namco
发行:Namco

移植自游戏机平台的"英雄本色"式的动作射击游戏,带有动作警匪影片的明显特色。



大狗 前作在所有平台上都取得了骄人的销量,续作延续了打斗动作的华丽和超现实感,很多港式动作片的招牌动作都被融入了游戏。游戏主题是以暴制暴,行事方式自然不用太守法,挟持人质之类的战术也是难免的,看惯了警匪片还真想体验一下挟持者的感受。大量的武器构成了火爆刺激的暴力美学,但既然是暴力就很难规避血腥的阴影,估计很难通过正规渠道进入国内。 6



狗子 相对于前作来说,《正义战警Ⅱ》是一个退步。故事情节的简化以及迷你游戏的删减使得单人游戏模式的游戏时间很短,而且缺乏耐玩性。不过,如果玩家选择Hard或者Super Cop等高难度模式,游戏时间倒是比"英雄本色"系列还长,只是令人失望的视觉效果和差强人意的音乐声效却让人很容易产生厌倦的心理。虽然我不推荐《正义战警Ⅱ》,但是玩家如果想要打发几个小时的时间,玩一玩不用动脑筋的动作游戏,它倒是可以来尝试一下的。 5



月月 一款类似"英雄本色"系列的动作射击游戏,在动作表现方面相比前作更为丰富,尤其是超酷的近身解械系统如今更是得到了加强。游戏的其他方面与前作相比改进不大,让人难以理解的是,前作中广受好评的嵌入式小游戏,几乎在本作中被全部取消了,剩下的只有单调的游戏流程。另外,由于是移植作品,因此画面相对如今流行的电脑游戏显得有些粗糙,而且在很多场景中视角观察也会出现问题。 5

www.deadtorights2.com

龙晶 Dragonshard 21



2005-10-02



类型:ST
版本:英文版 2CD
配置:Intel P3-1.3 GHz/512MB ASUS A9550TD 64MB
出品:Liquid Entertainment
发行:Atari

基于"龙与地下城"背景的首部RTS作品,但事实上却是一款由角色扮演和即时策略相结合的作品。



东东 星战系列在游戏类型上百花齐放,D&D系列也不必死守PRG不放。以即时战略的全新面貌出现,同时也不放弃RPG的成功元素,就是一种很好的方式。但是开发者没有采用常见的两种类型融合,反而是刻意分离,上层世界的即时战略和下层世界的RPG模式泾渭分明。游戏风格上与《魔兽争霸Ⅲ》极为相似,除资源系统等细节上有些许差别外,其他方面尤其是在画面和英雄设计上都有大量雷同之处。 6



游骑兵 游戏的转型并不是一件简单的事情。如今,让玩惯了角色扮演游戏的玩家体验一下战略版的"龙与地下城",即便游戏有一些创新的想法,但是在挑剔的玩家面前还是受到了一些指责。不过,尽管存在问题,但是《龙晶》带给了玩家一种独特的感觉,它凭借"龙与地下城"的优势创造出一些不仅仅是克隆其他同类游戏的东西。或许并不是所有想法都很合适,但是它依然是一个新鲜而有趣的游戏。 7



月月 眼前这款作品,我们可以理解为一款角色扮演策略游戏,在游戏的地表世界中主要表现了即时策略成分,而在地下世界中则集中于角色扮演部分,玩家在任何一个世界进行的游戏都会影响到另一个世界。这种结合模式让人联想到早年前的一款韩国游戏。《龙晶》是首款完全基于"D&D"背景的策略游戏,这一点对于"D&D"爱好者来说具有相当大的吸引力。唯一让人感觉不足的是,游戏的战役流程较短,你的英雄可能刚培养成材,却已无用武之地了。 8

www.dragonshard.com

编辑选择奖 25



黑与白Ⅱ

图像:	★★★★★
音乐音效:	★★★★★
操控:	★★★★
创意:	★★★★
游戏性:	★★★★★

《黑与白Ⅱ》初上手就让人联想到金·凯瑞的电影《冒牌天神》,当上帝的感觉的确是与众不同。其实在早年前,被EA收编的牛蛙工作室曾推出过"上帝也疯狂"游戏系列,如今却只剩下"黑与白"作为我们体验"主宰一切"的唯一选择,抛开一切经营成份,也别理会所谓宏大的数百人战场,只要牵着你的宠物,看着信徒们在这片土地上生存繁衍,这已经是最大的乐趣了。

代号装甲Ⅱ Codename：Panzers Phase 2　20





类型：ST
版本：英文版 1DVD
配置：Intel P3–1GHz/256MB
ASUS A9250TD 64MB
出品：Stormregion
发行：CDV

“代号装甲”系列最新作，由二战背景的限制，只增加了一些周边战役和少量作战单位。



东东

游戏背景依然是二战前线，只是替换了战场和战役，玩家将“有幸”远赴北非、地中海和南斯拉夫打击纳粹法西斯。新的交通工具和作战单位数量不多，不过都能体现出特性，不会让玩家觉得是摆设。游戏的真实性有所加强，比如坦克就能呈现不同程度的物理损害，战役中还会出现真实的历史名将。总体而言只能算比资料片认真一些，称为续作则有滥竽充数的嫌疑。

6



月月

第二卷在系统方面并没有太大的加强，相反在剧情描写上则生动了许多。游戏分为特点鲜明的三个战役，玩家可以扮演：北非的意大利军队，意大利西西里岛的美军士兵，南斯拉夫游击队员。游戏中的任务都有不止一种完成方式，这就需要玩家在行动之前多侦察，寻找缺口顺利突破。整体感觉游戏还是在延续优良传统，如果你期待新作能有所创新，那一定会大失所望。

7



游骑兵

相对第一部来说，这是一款类似资料篇式的续集。首先在画面表现，新作并未有较大的改进。其次在系统方面也没有太多的新成份，唯一突出的是夜间战斗的引入。在夜间行动中，你可以选择关闭车辆的灯光，以求增强行动的隐蔽性，从而实施巧妙的偷袭战术，当战斗开始后就要打开灯光，这样才能获得更大的可视范围。游戏总体来看继续在强调真实的作战体验，实战合理性表现突出。

7

www.panzers.com

手足兄弟连：浴血奋战 Brothers in Arms：Earned in Blood　22



类型：AC
版本：英文版 4CD
配置：Intel P3–1Ghz/512MB
ASUS A9550TD 64MB
出品：Gearbox Software
发行：Ubi Soft

“手足兄弟连”续作，延续前作开创的真实表现形式，新增加车辆驾驶及合作游戏模式。



大狗

新颖的第一人称叙述式剧情，加上全新的多人模式以及新武器和新载具，使得这个二战FPS佳作再次焕发无限魅力。真实性依然是第一卖点，即便损失一些游戏乐趣也在所不惜。全新的合作模式，允许2个玩家并肩作战，共同参与自己编辑的任务。新的巷战环境，使战斗画面更上了一层台阶，而能够驾驶缴获的坦克也会令玩家欣喜不已。

7



狗子

我喜欢玩《兄弟连》，也喜欢玩《鲜血洗礼》，但是两款游戏实在太相似了。尽管《浴血奋战》的表现要比《兄弟连》更为抢眼，AI改进了，地图增大了，描述更加吸引人了，但是让人感觉它并不是一款全新的续篇之作，而是《兄弟连》的重新翻版之作。为什么没有北非战场？为什么没有瓜岛战役？进一步来说，为什么没有"黑鹰坠落“？为什么没有“沙漠风暴”？或许我的思维比较分散，但是要求并不苛刻。

7



月月

如同前作一样，“浴血奋战”同样基于二战中的真实故事改编而成的。游戏中的各个方面依旧在着重体现着“真实”二字，如果你想要体会游戏的乐趣，那么一定要换一种对FPS游戏的理解方式。这里战术的实施才是获胜的关键，而本作中对敌人AI的加强，使游戏更具挑战，应对你的迂回战术，敌人会根据地形采取撤退或者反向迂回至你的侧翼，并可能由此导致拉锯战的局面。总之，该系列游戏绝不适合习惯个人英雄主义行为的玩家。

8

www.brothersinarmsgame.com

黑与白Ⅱ Black And White 2　25





类型：ST
版本：英文版 4CD
配置：Intel P4–1.6GHz/512MB
ASUS A9550TD 64MB
出品：Lionhead Studios
发行：Electronic Arts

具有非常想象力的策略游戏，玩家继续扮演上帝的角色，自由创造理想中的世界。



东东

续作的进步是明显的，无论是画面还是建筑、生产的自由度都超越了前作，魔兽的造型进一步逼真。道德观依然是影响游戏进程的决定性因素，这种欧美游戏常见的意识形态系统对国人来讲还是有些深奥。人工智能系统更加完善了，数量众多的NPC都能自行其是。成熟的3D引擎技术能适应各种硬件配置，很具亲和力。要颠覆一个奉献了全部创意的巨作是很难的，因此对续作的创造性不能太苛求。

8



石子

你想尝一尝当上帝的滋味吗？就来玩一玩这个游戏吧。《黑与白》刚刚推出的时候，就以富有想象力的创意、精美的画面以及简单的操作吸引了众人的目光，颇受广大玩家和媒体的好评。虽然我还设有在游戏中发现前作中老虎独自在河边跳霹雳舞的情景，但是博大精深的游戏内容和慢条斯理的游戏节奏相信足以让骨灰极玩家耐心揣摩很长一段时间，细心品味黑与白，善与恶的真谛，从中感受妙不可言的游戏乐趣。

8



月月

“黑与白”系列一贯的画面质量，创意体现在新作中继续得到了保证。二代描绘出更大规模的战斗场面，同时也更具有策略性。不过由于战斗规模的扩大，却使得你所能使用的魔法发挥不出太大的威力，而且很多时候还会有些负作用。宠物系统在本作中明显得到了加强，你的宠物变得更智能，也更个性化，你需要花相当多的心思引导它，向你理想中的状态发展。

9

www.blackandwhite2.ea.com

百战天虫Ⅳ乱斗 Worms4：Mayhem　20





类型：ST
版本：英文版 1DVD
配置：Intel P3–1GHz/256MB
ASUS A9550TD 64MB
出品：Team 17
发行：Majesco Entertainment

“百战天虫”系列最新作，西式的幽默绝对还是必不可少的，同时在角色和武器方面又给了玩家更大的创作空间。



狗子

全新的3D画面带有些“粘土世界”的视觉效果，虫子的造型很Q，只是面目略带狰狞。游戏允许4人同机游戏，能找回当年在一个机器上玩大富翁的感觉。老外的黑色幽默和创造力得到了充分发挥，各种邪恶的武器装置令人赞叹和忍俊不止。游戏的自由度很高，包括外貌、武器、地图、任务都可以自己定制，特别适合DIY高手。

7



月月

系列首款全3D化的作品，根据轻松幽默的主题，画面表现出明显的卡通风格，再加上自由的角色创造系统，游戏的外在表现更为有趣。游戏制作中强调的武器设计系统，在实战中的表现并不出众，首先你需要选择多种道具，再综合各项指数，才能设计出“理想”的武器。然而这些费尽心机创造的武器，其实际性能却未必能令人满意，很多时候你会发现原始的手榴弹才更实用。游戏的视角控制上存在一定的问题，有时你会被某些建筑挡住视线。

6



大狗

如今的游戏除了枪林弹雨，就是奇幻魔法，而且学习电影手法总在表现所谓宏大的场面。千篇一律，即为乏味。想要换换口味的玩家开始喜欢上了休闲小品的形式。“百战天虫”最新作就可以满足大家的这种需求，自由定义的虫虫外型，自由设计武器装备，再加上种种创作的自由，使系列一贯的游戏乐趣得到了最大限度的发挥。虽然3D化图像在某些方面还不能尽如人意，但轻松幽默的风格却绝对是值得称道的。

7

www.wormsmayhem.com

英雄萨姆 II Serious Sam 2

20





类型：AC
版本：英文版 1DVD
配置：Intel P4-1.8GHz/256MB ASUS A9550TD 64MB
出品：Croteam
发行：2K Games

继续“英雄萨姆”系列色彩鲜艳，场景庞大，武器丰富，另类搞笑的风格，依然是一款单纯的射击游戏。



狗子

又一个暴力美学的典范，批评它没有剧情没有内涵人家不 care，自己承认就是头脑简单四肢发达，偏偏就架不住玩家的热衷。续作依然继续着自己的开发理念，除了画面更明亮华丽、武器更强大以外，就只有无尽的杀戮。游戏开始尝试 FPS 不常见的人海战术，玩家要面对的是满屏千奇百怪扑面而来的敌人，当然有新式武器撑腰，可以成片成片地消灭它们。

6



月月

“三国无双”式的 FPS 游戏，此外它还具有非常的幽默感，整体看来这是一款非常具有休闲价值的作品。与前作相比，敌人的数量有所减少，想来是由于电脑机能的限制，制作者只能在流畅度和爽快感之间找到一个最佳的平衡点，但这样已经让我们感觉有些不满了。系列曾经的特色场景如今也变得有些简单了，而且常给人重复的感觉。武器系统也没有什么改进，虽然引入了驾驶交通工具的概念，但这也未能增添太多的乐趣。

6



游骑兵

可以说《英雄萨姆》是一款比较另类的游戏，曾经给 FPS 游戏带来一缕清新的气息。2001 年《英雄萨姆》推出的时候，“傻瓜式”的游戏方式吸引了无数 FPS 玩家的目光。没有故事情节，没有操作技巧，游戏的乐趣只在于面对大批汹涌而来的敌人进行简单疯狂的杀戮。如今，《英雄萨姆 II》依然保持了前作的游戏特色和风格，而且画面更绚丽，杀戮更刺激。对于只喜欢动手不喜欢动脑的玩家来说，这款游戏是再适合不过了。

8

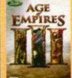


www.serioussam2.com

帝国时代 III Age of Empires III

22





类型：ST
版本：英文版 3CD
配置：Intel P4-1.4GHz/256MB ASUS A9550TD 64MB
出品：Ensemble Studios
发行：Microsoft

新作的时代背景集中体现了欧洲争夺新世界控制权的时期，新引入了“主城”的概念，另外在画面和音效方面有极大的加强。



东东

特效全开估计是没几台机器能受得了的，不过就算是用系统自测的默认设置，也能清晰地看到枪弹的弹道痕迹。3D 画面的硬伤还是有的，炮车和马车之间会穿身而过，贴图错误也随处可见。队伍行进遇敌中不会自动攻击，似乎是 C&C 时代以来的退化，炮车的控制更是显得笨拙迟钝。纸牌系统设计虽然新颖，却略嫌繁琐。最怀念“青春泉”里面的人间大炮，如果可以自行生产就爽死了。

6



游骑兵

说起“帝国时代”系列，它与暴雪的“争霸”系列和西木的“命令与征服”系列可以称得上是即时战略游戏史上的“三杰”。不过，我个人还是更为偏爱“帝国”系列的恢弘气势、精美画面以及浓郁的时代变迁。《帝国时代III》的隆重提出可谓是让人感到欢欣鼓舞。与前作相比，游戏的单人关卡设计和多人连线设定都更趋完美，而且支持 DirectX 9 特效，让画面图像看起来更为柔和细腻。另外，主城系统和卡片系统的引入也使得游戏的战略性和娱乐性大为提升。

9



月月

新作仅以“殖民时代”为背景，集中表现欧洲各国对“新世界”展开的争夺。游戏在界面操作和生产系统方面都在力求简化，以解放玩家将精力投入到战斗当中，但战斗中一些不合理的设定，使得你经常要面对一个极其混乱的局面。游戏制作中一直引以为豪的外在画面表现和物理引擎，在最终的版本中却都不能令人满意，华丽的画面总要以电脑配置为代价，而对于物理表现，也许你已经发现了隔着城墙射击敌人的火枪手。

7

www.ageofempires3.com

狙击精英 Sniper Elite

20





类型：AC
版本：英文版 1DVD
配置：Intel P4 1.4GHz/256MB ASUS A9550TD 64MB
出品：Rebellion Software
发行：Namco

一款以狙击手为主题的动作游戏，在对现实环境的真实模拟基础上，强调战术而不是爽快的杀戮。



狗子

自从《大敌当前》热映后，狙击手就广受关注，有关的游戏也受到玩家的欢迎。不过这个游戏并不能让玩家体验“每一颗子弹消灭一个敌人”那样的快感。尽管扮演的是接受过严格军事训练的狙击精英，但是任务的要求却是悄悄潜入，尽量不开枪。射击的要求很专业，难度也高，要考虑重力、风速、心跳、呼吸等因素的干扰。不过相信多数玩家都会和我一样吧，就算是任务失败，也要狙击几个敌人过过瘾。

6



大狗

顾名思义，“狙击精英”就是让玩家在游戏中扮演战争中可怕的狙击手。游戏的创意颇为新颖，它打破了二战射击游戏的传统模式，让人体验到新鲜的游戏乐趣。在游戏中，弹药不再是玩家首先需要考虑的问题，沉着耐心和深思熟虑成为了取得战斗胜利的关键。如果你喜欢大刀阔斧，真刀真枪地与敌人搏杀，那么这款游戏肯定不适合你；如果你喜欢隐秘行动，躲在暗处射杀敌人，那么这款游戏就是专门为你量身打造的。

7



月月

完全表现狙击手行动的游戏并不很多，即便一些游戏机平台的作品，也都是在表现着瞄准、射击的简单过程，同时单纯依靠场景或时间来提升游戏的难度。如今这部作品则将一些自然环境的影响引入其中，使游戏更具挑战，同时也更为真实。此外，对于行动过程的表现也是力求真实，你需要在复杂的战场上表现得机动灵活，盲目行动打草惊蛇必然会导致任务的失败。

7

www.rebellion.co.uk

F.E.A.R.：超能特警组 F.E.A.R.: First Encounter Assault Recon

19





类型：AC
版本：英文版 1DVD
配置：Intel P4-1.7GHz/512MB ASUS A9550TD 64MB
出品：Monolith Productions
发行：Vivendi

一款拥有绝佳画面效果，强大物理引擎，丰富 AI 设定的恐怖题材 FPS 游戏。



狗子

科幻题材的 FPS 永远是玩家的最爱，况且游戏引擎完全支持最新的显示技术，呈现出非常逼真的视觉效果。人物动作使用了大量电影特效，射击、爆炸时四射的火光和弹壳也表现出暴力唯美的风格。战斗时场面十分火爆，而且物理特性也很真实，如果你再启动慢镜头模式，那么还能欣赏到极其夸张的战斗场面。游戏中透射出的恐怖感会令人感到不寒而栗，尤其是前方墙上闪过的黑影，充满了未知的惊恐。

7



月月

最初看来，这是一款拥有较强游戏性的 FPS 作品，主要表现在电脑对手的丰富 AI 设定上，让你享受到绝佳的射击乐趣。另外，游戏在恐怖气氛的渲染上同样表现出色。当然这些感受只限于最初接触游戏的那一段时间，继续下去，你才能体会到匮乏的情节，单调的场景，原本精彩的战斗和恐怖事件也并不新鲜了。至于华丽的画面和精致的物理表现，但这也许并不应该算游戏的优点。

6



大狗

早在今年的 E3 大展上，游戏的视频和 DEMO 就曾经引起了广大玩家的浓厚兴趣。除了让人拍案叫绝的游戏图像之外，游戏中的惊悚恐惧也给人留下了极为深刻的印象。不过，唯一让人感到不快的是，游戏对系统要求非常高，纹理质量、软阴影和体积光照等设定都需要频繁地读取内存，如果电脑配置跟不上，游戏运行速度将非常缓慢。因此，推测它很可能成为显卡测试的新一代产品。

6

www.whatisfear.com

風雲榜

中國游戲 TOP LIST

发烧榜



排名	趋势	游戏	开发/运营
1	→	魔兽世界 World of Warcraft	Blizzard / 九城
2	↑	洛奇 Mabinogi	NEXON/ 世纪天成
3	↑	魔兽争霸Ⅲ冰封王座 Warcraft3: Frozen Throne	Blizzard / 奥美电子
4	↓	半条命：反恐精英 Counter Strike	Sierra/ 奥美电子
5	↑	天堂Ⅱ Lineage 2	NCSOFT/ 新浪
6	→	劲乐团	久游网
7	↓	梦幻西游	网易
8	↑	劲舞团	久游网
9	↑	轩辕Ⅱ飞天历险	软星科技 / 网星游戏乐园
10	↓	泡泡堂	盛大网络
11		仙剑奇侠传Ⅲ外传	大宇 / 寰宇之星
12		剑侠情缘Ⅱ Online	金山
13		大话西游Ⅱ	网易
14		三国群英传Ⅴ	奥汀科技 / 寰宇之星
15		真封神之天尊地魔	上海米果
16		新绝代双骄 Online	宇峻科技 / 悠游网
17		飚车 Online	天纵网络
18		冒险岛 Online	盛大网络
19		梦幻国度	盛大网络
20		封神榜	金山

期待榜













排名	趋势	游戏	上市/测试时间
1	↑	完美世界	内测中
2	↑	仙剑奇侠传 Online	未定
3	↑	RF Online RF Online	2005 年 10 月(内测)
4	↑	阿猫阿狗Ⅱ	未定
5	↑	QQ 幻想	2005 年 10 月 25 日(公测)
6	↑	魔法门英雄无敌Ⅴ Heroes of Might & Magic V	2006 年第一季度(国外)
7	↓	帝国时代Ⅲ Age of Empires Ⅲ	2005 年 10 月(国外)
8	↑	龙与地下城 Online Dungeons&DragonsOnlineStormreach	未定
9	↑	幻想春秋 Online	内测中
10	↑	使命召唤Ⅱ Call of Duty 2	2005 年 11 月(国外)
11		极品飞车：无间追踪	2005 年 11 月 17 日(国外)
12		机战	内测中
13		金庸群侠传 OnlineⅡ	2005 年 11 月 25 日(公测)
14		大航海时代 Online	未定(国内)
15		少林传奇 Online	2005 年 11 月 15 日(公测)
16		明星志愿Ⅲ	2005 年 12 月
17		波斯王子Ⅲ王者无双	2005 年 12 月(国外)
18		功夫 Online	内测中
19		百战天虫Ⅳ乱斗	2005 年 10 月(国外)
20		雷神之锤Ⅳ	2005 年 10 月(国外)

榜评



一年即将到头，准备迎接圣诞节，准备进入 2006 年。

长期占据发烧榜前十位的《仙剑奇侠传Ⅲ外传》本月降至了第十一位，取而代之的是一些网游新作。《洛奇》本月登上了发烧榜亚军的位置，《轩辕Ⅱ飞天历险》也成功闯入前十，更有《劲乐团》、《劲舞团》的双双入围，新网游势不可挡。相反，一些老牌作品的名次却呈下降趋势。正所谓，江山代有人才出，一代新人换旧人啊。

《帝国时代Ⅲ》已于 10 月 18 日在北美上市了，不久前还有热心的读者朋友打电话来询问该游戏在大陆的代理情况。不过很抱歉的告诉大家，目前还没有任何该作品将在大陆正式发行的消息。其实一直以来，微软制作或代理的众多经典名作，都未在大陆正式发行，这不能不说是一大遗憾。这里我们希望未来微软不仅仅在大陆销售它的 WINDOWS 操作系统，同时也能把那些经典的游戏作品奉献给我们的玩家。

《龙与地下城 Online》本月首次进入期待榜前十名的行列，可喜可贺。近日国外网站又有大量该游戏的截图放出，同时也宣布了游戏将在明年早些时候启动运营，国内方面目前还没有确切的消息，大家还要耐心期待一段时间了。不过从目前的截图看，游戏整体还是呈现出明显的欧美风格，不知未来能否为广大中国玩家所接受呢？

Need for Speed Most Wanted 如今终于正式定名为《极品飞车：无间追踪》(自从“无间道”之后，“无间”二字似乎成了通用的绚词)，近日更有超大 DEMO 放出，北美正式版本的发售也就在眼前。从目前 DEMO 版本的水平来看，新一代“极飞”绝对堪称革命性的赛车作品，而大家表现出来的期待也绝对物超所值。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以读者问卷调查、普通信件[明信片]、和本刊电子信箱 reader@playgamer.com 投票皆可，投票者请根据读者调查表形式认真填写相关内容，并注明希望获得的奖品编号，便有机会参加月底的抽奖活动，幸运读者可以获得您选定的精美游戏或动漫周边产品。每月奖品详情请关注“大话家游”栏目。■【剪报代码：1218】



中、越剑网挑战赛 美女过招老总督阵 越南运营捷报 揭开情义江湖发布礼

2005年6月，金山与越南Vinagame公司达成合作意向，由后者全权负责《剑侠情缘网络版》在越南市场的运营推广，从公测收费至今，越南运营捷报频传，自05年8月开始《剑网》在线人数超过6万人，有80%的越南玩家都迷上了《剑网》。与此同时，在整个东南亚，从台湾到越南，从新加坡到马来西亚，一场由金山《剑网》带来的2005网络游戏"中国流"正席卷而来。

11月7日，北京柏彦大厦三层，金山《剑网》越南运营商Vinagame公司代表团首次不远万里造访金山软件公司，汇报战果，而金山软件公司总裁兼CEO雷军也首次对外公布了04年迄今金山网游海外市场拓展整体情况，他说："金山经过对海外市场的考察研究后认为，国外网游市场尤其是东南亚市场潜力巨大，因此自04年6月登陆台湾开始，《剑网》已经普及到了马来西亚、新加坡、越南等地，并计划加大海外扩张力度，全面拿下东南亚网络游戏市场。"越南Vinagame公司则介绍说："由于《剑网》登陆越南取得成功，韩国众多网游产品包括《可汗》、《mu》等一批也将近日登陆越南，中国游戏与韩国游戏未来的市场角逐将日趋激烈"。与金山在海外市场捷报频传相得益彰，在国内市场，武侠三部曲之二《剑网二》公测在线人数已经突破30万，并于11月17日正式收费运营，这是继《魔兽世界》之后05年度最成功网络游戏作品之一。《剑侠情缘》三部曲系列作品的相继成功，也为金山下一步拓展海外市场留下耐人寻味的期待。



应邀而至的越南剑网美女们


越南玩家代表全神贯注的比赛

作为当天新闻发布会的活动，在《剑网》新版本《情义江湖》游戏世界体验服务器里，越南的10名美女帅哥玩家，分三组，与中国玩家展开了较量。尽管是场友谊赛，但大家都打得很认真，而且格外惊险，最终中国玩家以3:0赢得了挑战赛的胜利。不过比赛结束后，现场玩家对越南代表团抱以掌声鼓励，因为他们在这场挑战赛中的表现也是非常精彩的。■



【剪报代码：1219】

封神榜新资料片《即时国战》前瞻



从《封神榜》问世时的宣传文字中，我们就已经了解了这款游戏对即时国战的设想，当然也是非常期待可以玩到这么精彩的国战了，只是不知什么原因收费很久了国战也没出来，盼星星盼月亮，终于，这个颠覆传统的新网络帮会战争系统即将于12月开放，听说在其中将模拟RTS游戏的特色，加入资源采集、战术配合、科技升级以及阵法战术等等设计，看起来很有意思。

网络即时国战解析

在以往的网络国战当中，战术的安排，人员的调配，往往受到游戏本身玩法的限制。而传统的即时策略游戏，虽然有着丰富的战术安排，科技发展以及资源概念，但是一场对战却苦于只能存在少数游戏参与者而无法与更多人沟通。不过，《封神榜》的即时国战却很好的将两种重要的因素结合到了一起。在同时存在大批玩家的一场即时国战中，作为游戏参与者的玩家可以根据本国人员、物资、城市建筑的摆放等因素，因地制宜，因时制宜的制定出千变万化的战术。

战争开始时，系统将自动清空参战双方国家城市内的所有玩家（城市内的所有玩家都强制传送到各自重生点），之后双方再自行进场。战争开始后半小时为发展期，双方将在此时间内进行的游戏行为包括：采集资源、编制队伍、探察敌人、制定战术等。发展期结束之后的2.5小时为战争期，双方将在同一时刻开始各自的科技升级以及生产战争机器，双方的第一目标是对方的城门，因为只有拆毁对方的大门才可能对对方图腾发动攻势。当任意一方拆毁对方的图腾后，国战将提前结束。若直至战争期结束仍未有任何一方拆毁对方图腾，则视为挑起战争的一方失败。

战术资源解析

在国战前期，国家必须保证自己的城市有足够的金钱以及青铜。在资源充足的基础上，才可能在国战期间为国民提供更加便利的药品提供，科技升级等。获得青铜的方法是在青铜山采矿，而获得金钱的方法有很多种，其中国家跑商和国家运镖是国家获得金钱的最快途径。另外，国家有必要保证自己的城市拥有全部实用性建筑物，否则是不可以顺利参加国战的。物质资源的采集，影响了包括：战车制造，战争后勤补给，科技升级等多方面因素。有限的资源如何合理分配到无限的战场中去，决定权在玩家手中。

可以预计，在封神的超级国战中，有可能出现超过500人的大型战斗场面。这样的情况下，战争的胜负完全靠玩家自己来主宰。当然，合理的人员调配，战术安排仍然是战争胜负的关键。封神的即时国战提供了包括：军团组成，战场指挥，司马等多种便利功能，方便玩家随时掌控瞬息万变的战场形势。

在获得了足够资源的前提下，玩家可以在国战中开发科技，以便在战争中获得更强硬的战车，更坚固的建筑，更玄妙的变身，更奇幻的阵法。不过，时间的是有限的，如何在有限的时间内，选择正确的科技树进行升级，决定权也在玩家手中。

宣战的技巧，对战的艺术，摧毁的策略，盟军的支援，战时的补给，战后的重建，许许多多的因素存在于国战当中。而这些资源，完全对玩家开放，完全由玩家作主。另外，变身、阵法、资源掠夺、重生、图腾……太多太多的未知因素仍须玩家仔细研究，体会精髓。

战场指挥系统

为了让战争的统率者更方便地指挥并且传达信息给战场上的每个国民，战场中加入了独有的全局缩略地图，并设计了类似于及时战略游戏的编队功能的军团系统和战场专用控制面板。军团系统结合全局缩略地图可以方便的在地图上进行指挥和报告军情，可以方便的操作科技升级和查询当前战争状况。战场专用聊天频道，更方便玩家在战场上的指挥、交流。战争结束后，将根据不同的情况，给予国家相应的战后保护时间（在战后保护时间内，其他国家无法对其进行宣战）。

此外还有军团职能，以及国家职能等等内容，这里篇幅有限不能一一介绍了，玩家有兴趣的话可以到官网查询。祝大家都能在国战中找到自己的生存意义。■



文／魑魅魍魉之魂

剑网二》中最受争议的职业是什么？相信大多数人的回答是武当道家。的确，从《剑网二》第一次内测开始，武当道家（道武当）就颇受争议，很多其他职业的玩家都感觉道武当的实力非常强，强的甚至有点影响游戏的平衡性，而大多数道武当的玩家则认为道武当的实力在《剑网二》中是非常弱的，简直就是一无是处。随着《剑网二》的不断升级和更新，道武当也在一直不停的被修改着，到了今天《剑网二》的最新版本，道武当仍然是玩家争议最大的一个职业。那么道武当到底是强者中的强者，还是弱的一无是处，希望笔者的这篇文章能给大家一个比较全面的答案。



自身属性解析

在《剑侠二》中，道武当是被定义成一个接近于传统网络游戏中法师类型的角色，根据这个角色的定义，道武当在游戏中应该拥有比较高的魔法攻击力（技能攻击力）和较多的MP（内力），但是HP应该非常少，跟MP相比在数值上有很大的差异，而且是物理防御力比较低的那种高攻击弱身体的角色类型。的确，在《剑网二》中道武当拥有非常高的攻击力，相对来说生命力也不是很高，几乎可以算是最少的，这些都符合道武当在传统网络游戏中法师角色的定义。但是与之不同的是，道武当在游戏中的MP跟自己的HP相比的话，并不能算是非常突出，存在的差异是非常小的。也就是说，道武当的MP并不是很多，即使是每次升级后把所有的点数都加到MP上，所产生的变化也并不是很大的。这点让几乎所有玩道武当的玩家都感到不是很公平。他们经常抱怨自己的MP太少了，放不了几个高级技能就用完了。“就算MP不能是HP的几倍，但最少也要在数值上有一个很大的差异吧。”在笔者对游戏中的高级道武当的采访中，一位等级非常高的道武当这样对笔者说。“我们从属性上看，身体比较弱，而且防御力和躲闪能力都不高，但是我们并没有拥有非常高的MP，这对我们来说非常不公平。”同样一位等级不算是很高的道武当玩家也曾经向笔者这样反映。

关于这一点，笔者认为在《剑网二》中，道武当并不用完全按照传统网络游戏法师型角色那样定义。首先，道武当的HP跟其他几个贫血职业相比，并不算低，即使是跟丐帮等高HP职业相比，道武当的HP也不像其他网络游戏中法师和战士那样存在着很大差距。再者，虽然道武当的MP不及HP多，但是跟其他战士型职业相比，道武当的MP却比他们高出了几倍甚至十几倍，从这点上说，道武当MP不但不低，而且HP也不少，是个平衡的职业。



练级解析

角色等级的高低，在任何网游中都对角色的各个方面有着很大的影响，《剑网二》亦不例外。任何一个《剑网二》玩家都希望自己在游戏中有一个非常高的等级，因此练级速度也是玩家最关心的问题。

道武当在游戏中的练级速度，绝对是有目共睹的，一个字：快！前10级每个职业的练级速度几乎差不多，由于还没有正式的分门派，因此练级速度都一样。但是一旦过了新手等级，选择了门派加入，道武当的练级速度优势就马上显现了。很高的内攻击力，加上不错的技能，和远程攻击的优势，道武当的练级速度绝对可以称的上是一流。如果在相同的条件下，单练拼速度的话，道武当的练级速度甚至可以说是所有职业中最快的。

即使是对于《剑侠二》这个突出组队的游戏来说，道武当的练级速度也是很快的，因为基本上每个队伍都愿意组武当这种高伤害输出的职业一起练。特别是那些肉盾型的职业，他们在前面引怪物，等引好一大群怪





物后，再由道武当来群杀，经验超爽。如果没有肉盾职业来组，像道武当和琴峨眉这种远程攻击职业配合也不错，几个高伤害的人一组经常能在怪物还没近身前就将其消灭了，而且如果自己的操作技术好，虽然血少，但是跑上前去引怪也绝对没什么危险(《剑网二》中的大部分怪物移动速度都不是很快)。

单从练级速度上说，道武当绝对可以称得上是游戏中的强者。这也是为什么越来越多的人都选择道武当来玩的原因，谁不想在短时间内拥有一个比较高的等级呢。



技能解析

说到技能，玩家对武当的争议大多数集中在它的高等级攻击技能和辅助技能上。道武当的高级攻击技能，的确拥有恐怖的攻击力，而且攻击范围也大，这点是不可否认的，但是它存在的问题也很多，最主要的就是大招的释放速度实在是太慢了，每次都需要等很长的时间。在这个等待过程中，技能是很容易被打断的，因此就会出现多数时候高级技能释放不出来的情况，这点非常令玩道武当的玩家郁闷。

再来说辅助技能，这个主要是集中在无我心法上，很多人都说无我心法抵消伤害的比例太大，罩了无我心法的道武当根本打不死，非常的变态。但是更多的人则认为，道武当的无我心法虽然效果很好，但是大多数的时候都跟一个废技能一样，因为高级的无我心法需要"跳舞"很长时间才能释放出来，而如果对手准备充足的话，根本不可能给你释放无我心法的机会。虽然无我心法的抵消伤害比例很大，但是道武当的内力并不够用，抵消不了几次高攻击伤害，就基本上没MP了，而且《剑网二》中的药水回MP的效果又不是非常快，不要说别的，这个时候甚至连释放个技能都很困难，因此这个技能就比较"废柴"。

不过笔者认为，这样的设定并不过分。道武当高级技能恐怖的攻击力，能体现出武当派的特色。而且这些技能也的确是不可能拥有非常快的释放速度的，试想一下，如果道武当高级技能的威力都很恐怖，而且释放速度都很快，那么道武当则会成为《剑网二》中最BT的职业，没有哪个职业敢去跟道武当PK，到时候游戏的平衡性也会被破坏。如果无我的释放速度再快一点，而且抵消伤害又高，抵消伤害时消耗的内力又少的话，那么道武当绝对会变为游戏中一个最无敌的职业，全面无敌的职业！这样的话，到时候游戏就基本上没有平衡性可言了。



单P与群P

说到PK，这个也跟道武当的技能有着很大的关系。很多人都很自信的说：道武当是《剑网二》中最强的职业，也有很多人盲目的下定义说道武当是《剑网二》中PK最强的职业。笔者认为这种说法是非常片面的。

首先PK的时候必须考虑一个状态问题，因为多数情况下的PK都是在突发状态下发生的，一般这时候双方PK的玩家只有一方会有准备，而另一方都是被偷袭。这个时候就要看两个人的状态了，如果先挑起PK的是道武当，那么道武当身上肯定是罩着无我心法。大家也都知道无我心法在《剑网二》中PK的好处，能大幅度将自己所受伤害转化为对自己内力的伤害，掉的生命很少而大部分伤害都被转化成了内力损失。这个时候的道武当，只要是网速比较正常没有被敌人粘住，基本上敌人要想打死他是非常困难的。所以先发制人的时候道武当是比较强的，因为他状态好。而如果是道家被人偷袭，也就是说道武当完全没准备的情况下，被别人发动袭击，这时候他没有无我心法的保护，那么就算道武当在偷袭中没有被敌人K.O.也基本上没机会再释放无我心法了。因为大家都知道无我心法在游戏中的释放速度实在是太慢了，基本上都会被敌人打断。少了无我心法的保护，相信道家在PK的时候，基本上只有跑的份，在跑动过程中再寻找机会释放无我心法，不过前面也说到了，想释放出来的确是太难了。

还有，如果是道武当偷袭别人，那么按照一般规律，他会先放木系和水系的两个带有辅助效果的攻击技能(缠梦剑意和落霜剑意)，这两个技能一旦成功，对方的能力就会大大的减少。这个时候，道武当释放大招的成功几率就会大大增加，只要操作好的话，在对方异常状态的情况下，是很容易获胜的。这个时候就显示出了道武当PK比较强势的地方了。而如果两个辅助效果没有打到对手，那么道武当的大招命中几率就会大大减小，因为道武当释放高级攻击技能的速度实在是太慢了。

所以说，PK的强弱跟PK时的状态有很大联系。如果自己准备充足而对方准备不充足的话，那么很明显，道武当在PK中会很强。如果对方准备充足而道武当准备不充足的话，也很明显，道武当在PK中显得非常弱。

除去这两种情况，还有一种就是事先双方都知道要PK的情况，不过这在游戏中实际碰到的不很多，大多数情况都发生在比武擂台之类的地方。在这种情况下，如果道武当和对方都没有提前释放任何辅助技能，而是很公平的PK话，那么这个时候除了职业综合能力上的一个比拼，更重要的是玩家操作水平的比拼。这个时候可能很多玩家就会说，道武当不提前释放无我心法的话，基本上就是废物一个，是很难胜利的。对于这个说法笔者感觉也非常片面，在擂台的PK中，道武当还是有很多的辅助技能可以帮助自己在PK中获胜，有的玩家说道武当PK垃圾，是因为他们只考虑到了技能的缺点，而是没有充分考虑到道武当技能的优点。

在对擂中，道武当想直接用大招将对方秒杀是非常不现实的。这个时候还是需要借助木系和水系的两个中级的辅助技能，这两个技能的攻击速度跟大招比起来要快很多，相对来说比较容易打中对方。只要是这两个技能的其中一个打中了对方，那么道武当便可能有机会去释放另外一个辅助技能，如果两个辅助技能全都打中，那么道武当便首先在心理上占了





优势。这个时候你有两种选择，一种是趁着对方减速的机会跑远点先释放个无我心法保住自己的性命，不过笔者认为武当的辅助技能和大招都非常消耗MP，这时候趁对方处于弱势，对自己的威胁并不算大，没必要释放无我心法。当然如果你对自己的PK技术不是很满意的话，还是放一个保命比较好。第二种选择就是直接冲过去，释放大招来秒杀对方，不过这个也是需要冒一定风险的，而且很需要微操技术。道武当大招准备时间长，一定要将这个准备时间算在里面，而且还要充分考虑技能的范围，争取将技能范围中杀伤力最强的一点打到对方身上。而且还要选好技能，因为道武当的技能攻击力都很高，玩家在心中要有一个很精确的了解，到底在敌人被减速的状态下释放哪些技能好，只有这样才能在PK中取得更大的优势。或者是玩家也可以在对方被减速的状态下，直接用御剑飞行飞到对方身边，御剑除了能让道武当快速移动之外，还能在瞬间提高道武当的防御力，而且提升的幅度非常大。大多数的时候御剑都是道武当用来保命的，不过有的时候用在PK中接近对手也是一个非常不错的选择。

当然，上面所说的只是理想状态，平时PK中需要考虑的因素还有很多，比如微操作和网络状况等。还有就是如果对方的PK经验比较丰富，即使你的两个中级辅助技能释放速度比较快，也是不容易打到对方的。这个时候你就需要在跑动中找机会来攻击对方了，不过千万记住一条，如果对方没有什么负面影响的话，别妄想用大招直接去攻击对方，这样可以说不管是什么职业，死的只能是道武当自己。不过要是一直都找不到机会的话，奉劝道武当还是放弃PK或者一直跟对方玩“猫捉老鼠”吧，因为高级攻击技能速度上有缺陷，大家一定要切记，不要在PK时过于相信自己的高级技能！

综合来说，道武当虽然在单P中直接使用高级技能不实际，但是在一些辅助技能的帮助下，自己的操作又好的话，还是可以发挥出威力的。可以说，在《剑网二》中，单P没有绝对的强者，只有理解上和水平上的差异。真正的PK高手，不管是用什么样的技能，都可以发挥出职业的特点和威力，“只有实力上的差异，而没有角色上的差异”这个是网络游戏永恒不变的定律。

再来说群体PK，相信在这方面玩家的体会绝对是一致的：道武当在群P中实在是太强了。在群P中，道武当的高级技能可以很直接的发挥出优势，强大攻击力，超大范围攻击。而且作为一个远程高伤害输出单位，道武当都是很少有机会跟敌人近身接触的，一般都是躲在不容易被打到的地方，冲着人堆里放高攻技能，达到片杀敌人的功效。在群P时，道武当的安全性也比单挑时有很大的保障，随时可以放无我心法，还可以提高命中。所以，群P上的优势就不多说了。

很明显，在《剑网二》中，道武当的一些属性和技能上的设定的确存在着一些“弱”项，但前面说过了，他的强势之处也是非常多的。究竟这个职业是强还是弱，笔者认为关键不是在游戏的设定上，而是在于玩家自己的水平和对角色理解的深度上。很明显，一个水平高超，对角色了解深的玩家（除了要了解自己的角色的优劣之外，对其他的职业也有比较深的了解），即使是使用被某些玩家认为“垃圾”的道武当，实力也绝对不会弱的。

另外，再说点题外话。《剑网二》中目前开放的职业就有十几种，在目前的流行网络游戏中，也算是比较多的了。就目前职业的平衡性上来说，虽然还存在着不足，但是能做到现在的这点已经是很不容易了。玩家应该以一个长远的眼光来看待《剑网二》中的职业平衡，而不是一味的以某个职业垃圾，某个职业强的眼光来看待，来直接判断职业的强弱。网络游戏中用不可能有各方面都比较强的职业的，这样完美的职业只能说是玩家心中的一个期望。而如果真的有了这种职业，那样的话，才是对游戏平衡性的一个很大的破坏！■



¤ 武当道家技能一览 ¤

技能	说明
武当剑经	入门武功。武当道家弟子入门心法，有助于内气回复
武当剑法	初级武功。武当基本剑法，用剑气直线攻击单一敌人
流光剑法	武当剑法金系初级剑法，直线御气伤敌
未央剑法	武当剑法木系初级剑法，远程御气伤敌
柔云剑法	武当剑法水系初级剑法，直线御气伤敌
烈焰剑法	武当剑法火系初级剑法，远程御气伤敌
奔雷剑法	武当剑法土系初级剑法，远程御气伤敌并能波及周围
无我心法	中级武功。武当独门心法，驱动内气作为屏障，抵挡外来攻击
太清剑气	武当剑法金系中级剑法，强大的剑气横向扫过，攻击范围内的敌人
缠梦剑意	武当剑法木系中级剑意，御气缠敌双腿，使敌人移动大为迟缓
落霜剑意	武当剑法水系中级剑意，御气锁敌双手，使敌人动作大为迟钝
炙阳剑气	武当剑法火系中级剑法，强大的剑气直线射出，攻击范围内的敌人
玄武剑阵	武当剑法土系中级剑意，御气形成气墙，凡人不能过
御剑诀	武当神秘剑意，御剑飞行，瞬间到达指定地点
正两仪剑法	武当奇特剑法，行正两仪之道，威力非凡，与反两仪之道相辅相成
太乙三清剑	高级武功。武当剑法金系高级剑法，气势庞大的三道剑气从身前射出，所过之处非死即伤
神门十三剑	武当剑法木系高级剑法，瞬间连发13剑攻击敌人神门穴，可使敌人武器暂时失效
地宁玄阴剑	武当剑法水系高级剑法，以地气御剑气，所指之处，无人能逃
天清纯阳剑	武当剑法火系高级剑法，无比强大的数道纯阳剑气直线射出，近处之人，亦无幸免
八卦剑气	武当剑法土系高级剑法，神秘莫测，以八卦阵锁敌，能伤害大片敌人
真武七截剑	武当顶级剑法，以七星之势北斗之魂攻击大范围敌人，非凡人所能抵挡
无上太极剑	镇派武功。武当镇派神剑，合两仪四象八卦之灵，运天地日月太极之精，剑之到处，片甲不留





目标软件风雨十年
与中国游戏产业共成长

目标软件(北京)有限公司成立于一九九五年，是中国大陆最早的专业从事游戏软件和多媒体软件研发的公司之一，是第一个产品行销全球的国内知名游戏软件研发公司，也是第一批被国家批准的高新技术企业及最早获得国家双软认证的企业之一。

历经十年的发展，目标软件已经从一个只有几名程序员的小制作组发展到今天拥有三百多名员工及几十项知识产权的国内知名高新技术企业，产品销售遍及中国大陆、港台地区、欧美、东南亚等一百多个国家和地区，成为一家集研发、运营为一体的国际化大型综合互动娱乐服务提供商。

就在目标迎来它十岁生日的今天，其自主研发的网络游戏《天骄II》也成功签约德国Gamigo公司，成为首款进军德国游戏市场的国产网游，而目标软件总经理张淳则说，这只是我们的一小步，未来的一大步将是《傲世ONLINE》和《天骄III》等多款重量级游戏的问世和向国际市场的大规模进军。

展望未来，目标任重而道远，秉承着"技术、创新、责任、骄傲"的理念，在进一步扩大国内市场份额，促进产业发展的同时，他们也有雄心成为国际高端互动娱乐领域的领先者，把中国的互动娱乐产品更多地推广到世界，将中国的游戏文化渗透到世界的每一个角落。

你的梦想，我们的目标！

【剪报代码：1220】

目标软件十年庆典
（1995～2005）

回顾篇·十年风雨见彩虹

不经意间，中国的游戏产业已经走过了十年历程。网络游戏在近几年的异军突起，给了中国游戏产业新的发展空间。一时间，大家纷纷把聚光灯毫不吝啬地投给了网络游戏，然而大家关心的是网易为什么每天睡觉都可以有成千上万的收入、陈天桥如何把一款二流游戏做成中国最火的游戏、九城如何靠一款游戏成就自己的奇迹，而不太在意网易背后的"天夏"、盛大背后的"全星"、搜狐背后的"荣耀科艺"，这些游戏制作组被光环淹没了。

十年前国内游戏开发的资金门槛不高，许多缺乏经验、缺乏必要资源的制作组在利益的驱动下加入进来，这些制作组大多为作坊式经营，仅凭一时兴趣走入游戏制作这一行当，一旦第一款产品无法顺利推出，即会面临解散的危险。有外部资金支持的研发公司，由于投资方对市场的未来过于乐观，且对游戏研发的风险缺乏清醒认识，只是抱着短期投机的想法盲目投入，假使项目或环境出现些许变化，亦会迅速撤资。即便投资方有足够的耐心，且研发人员有足够的技术实力，管理经验和市场推广能力的欠缺也往往会成为要命的瓶颈。

在这个时候，留下了一些让我们至今难忘的名字。1995年5月，以应用软件和游戏研发为主业的目标软件正式在北京成立。同年同月，以游戏研发为主业的"西山居"创作室在珠海成立。在1998年以前，国内比较规范的游戏研发公司只有目标软件、西山居、前导软件、腾图电子和尚洋电子五家，以及一些外资公司设于大陆的制作组，如立地公司旗下的创意鹰翔、北京智冠公司旗下的红蚂蚁等。


初期的目标软件二研团队(傲世小组)

时过境迁的今天我们回首望去，这一路走来的却只有目标软件和西山居了。95年，一款《红色警戒》游戏，让即时策略(RTS)类型游戏迅速红遍大江南北，这个时候国内的游戏研发公司都在酝酿期，无论是目标，还是西山居、尚洋，都是在积累PC游戏制作的经验。96年的《中关村启示录》慢慢揭开了国产自主研发游戏的序幕，在当时是众人津津乐道的事情。与之成为鲜明对比的目标软件，此时为美国MICROLEAGE公司开发的赛马游戏《铁蹄惊雷》，并在同年得到美国权威游戏评定机构高达82分的评定认可。与此同时，以应用软件为"立足之本"的目标公司，与清华大学幼儿园合作开发幼教软件《恬恬与小旋》夏季版也同时问世。以前并不明白，目标为何会作这样分散式的发展，但今日看来，目标自己非常清楚，没有可以依赖的"臂膀"，这条成长的路从95年的那一天开始就注定要坎坷前行。

直至1998年，目标旗下的奥世工作室开发的国产精品游戏《铁甲风暴》正式上市，创造了各地软件销售的奇迹并横踞当月各销售排行榜的第一名，其游戏品质体现了当时的较高水准，获得首周零售达1万7千套、累计突破30万套的骄人成绩，为国产即时策略游戏画出辉煌的一笔。同年大宇旗下的狂徒工作研发的"传世之作"《仙剑奇侠传》也和玩家见面了，多方面的冲击使



97年的办公场景

海外傲世三国的介绍

中国的游戏产业似乎找到了感觉。很多经典国产游戏从这个时候开始陆续的推出。

然而好景不长，99年单机游戏陷入窘境，主要问题在于盗版的猖獗。而MUD游戏却异常火热，国内先后出现了《夕阳再现》、《碧海银沙》、《驰骋天下》、《笑傲江湖》、《鹿鼎记》等一批文字MUD游戏。这些游戏大多是在ES2和《侠客行》的基础上修改而成，有的干脆直接照搬，因此游戏的质量和耐玩度参差不齐，加之服务器的不稳定和更新速度缓慢，绝大多数游戏出现不久即草草收场。此时，经过《铁甲风暴》成功的目标软件，正在酝酿如何将中国特有文化融入到游戏中，以发扬民族文化为根本目的。


2004chinajoy的目标展台

2000年12月《傲世三国》正式上市，创造了国产游戏的销售奇迹，当天发行10万套。同时《傲世三国》也是首款以中国历史文化为背景的单机版即时策略游戏。从此"文化内涵"这四个字便成为国产游戏制胜之宝，也因此使《傲世三国》成为第一个在E3上正式展出，并受到关注的中国游戏。

2000年，雷爵的《万王之王》和智冠的《网络三国》登陆内地，之后华义也携《石器时代》而入，开启了今天数十亿的网络游戏市场。网络游戏巨大市场的诱惑，无疑也使网络游戏产业成为中国游戏产业的"代名词"。根据互联网数据中心的调查，截至2003年6月，中国网络游戏人口虽然已有1500万，但只占网民总数的22%，中心预测，到2006年网络游戏直接产值将达80亿，对周边产业的带动将超过1000亿。"电影工业发展了那么多年，到2002年总票房收入只有9个亿，而2002年整个网络游戏才起来一年，整个产值就有9.2个亿"，很多人都感到中国游戏产业的第二春来了！目标软件也发售了首款国产经典大型多人在线游戏(MMORPG)《天骄》。

2004年10月21日，目标发布其第二款网络游戏产品《天骄Ⅱ》，并宣布在大陆地区将采取自主运营，11月《天骄Ⅱ》8000万天价签约连邦，次年3月成功公测，5月进入商业化运营。《天骄Ⅱ》的成功运营，标志着目标全面向集研发与运营一体的服务提供商转型。目标转型的成功证明了网络游戏运营上下游产业链逐渐整合，同时也给了其他研发或运营商好的借鉴。

借用张淳的话说，目标十年来有过两次转型，一次是舍弃教育软件专心游戏开发，再一次就是转型游戏运营商，前一次我们取得了成功，这一次我们更加有信心。

中国游戏产业发展不过十几年，只有近几年网络游戏的发展才使中国游戏人稍显振奋。游戏圈里，能够见证产业历史的人和公司不多，目标十年来给我们带来的不仅仅是几款优秀的产品，也不仅仅是培养了众多游戏开发精英，十年来目标的发展与产业的发展息息相关，十年来目标为中国游戏产业积累的各种宝贵财富值得我们珍惜。



傲世三国II发布会的员工合影

第1频道

目标软件大事记

1995～1996年 从90年代初的欧美游戏当道起，国产游戏便开始艰难的试探性的起步，但直到96年后，国产游戏才突飞猛进式的占到了市场的6成比例，而在此之前连3成都占不到，目标软件就是在这个暴风雨来临之前成立的。95年的第一款融入了中国人思想理念的游戏《铁蹄惊雷》，成功在海外发行，被游戏权威机构给予了高度的评价。

1995年08月目标为美国MICROLEAGE公司开发的赛马游戏《铁蹄惊雷》被PC GAME评了82分
1995年10月公司正式成立，开始为海外开发游戏软件
1996年01月与清华大学幼儿园合作开发幼教软件《恬恬与小旋》夏季版

1997年01月公司管理层全面改组，任命张淳担任总经理。同时明确了未来的发展方向，将定位于研发高端游戏产品，即以PC机产品为主。同年整个游戏产业也处于紧张的过渡时期，目标此时的经验积累，为日后的崛起起到决定性的作用。
1997年09月《恬恬与小旋》秋季版上市，被新加坡教育部评为儿童素质教育软件
1997年10月为香港中文大学开发制作大型电子图书《CHINA VIEW》

1998年01月游戏组正式注册为"奥世工作室"
1998年02月为天津电信集团开发业务查询软件
1998年04月奥世工作室开发的国产精品游戏《铁甲风暴》正式上市，创造了各地软件销售的奇迹及当月各销售排行榜的第一名
1998年06月《铁甲风暴》成为第一个进入大众软件排行榜的国产游戏
1998年08月目标树工作室的又一教育产品《有问必答学电脑》上市
1998年12月与台湾光谱正式签约，《铁甲风暴》繁体中文版在台湾正式上市
1998年12月《恬恬和小旋》冬季版上市
1998年12月《铁甲风暴》在TOP TEN排行榜蝉联6个月，最高名次第4名，成为玩家评出的人气最旺的游戏产品

1999年初《铁甲风暴》英文版上市
1999年初《铁甲风暴》被INTEL公司推荐作为基PII下的第一个即时战略游戏软件
1999年初《铁甲风暴》零售，OEM突破30万套
1999年02月为海信集团开发、基于奔腾III处理器下的三维导航系统
1999年04月为联想集团科技发展公司开发多项使用软件
1999年08月国内第一套"复读机"软件《复读博士》由目标树工作室开发完成正式上市

2000年01月与著名的游戏发行商EIDOS公司正式签约，在全球范围内代理发行《傲世三国》
2000年05月《傲世三国》成为第一个在E3上正式展出的中国游戏
2000年12月《傲世三国》正式上市，创造了国产游戏的销售奇迹，当天发行10万套

2001年02月《傲世三国》被世界权威游戏杂志PC GAMER评为"杰出游戏奖"
2001年03月《傲世三国》获得十佳国产游戏称号
2001年03月《傲世三国》的英文、法文、日文、德文、意大利文、韩文等16种语言版本全球发售
2001年05月《傲世三国》进入全美游戏排行榜GLOBAL 100
2001年06月《秦殇》的中文版正式与第三波软件签定代理协议
2001年11月《秦殇》由著名的STRATEGY FIRST公司代理发行
2001年11月《傲世三国》增强版《三分天下》正式上市

2002年01月《秦殇》的日文版由CAPCOM公司代理发行
2002年02月目标软件与知名的英语学习节目"洋话连篇"共同推出《洋话连篇复读博士》，由连邦软件代理发行
2002年05月《秦殇》E3大展倍受瞩目，GAMESPOT评价"Diablo in history"
2002年07月《秦殇》中文版上市，同时举办的产品首发会反响热烈
2002年10月《傲世三国》喜获两年一度的"第二届中国电子出版物国家奖"
2002年11月《天骄－秦殇世界》制作完成，签约青岛天宏广告运营发行

2003年4月目标软件与连邦软件签约宣布联合运营《傲世online》
2003年4月《天骄》正式收费运营
2003年6月《天骄》英文版《World of qin》在新加坡正式收费运营
2003年8月《秦殇》由CAPCOM代理的日文版发售
2003年8月《秦殇》由英国GMX代理的欧洲版发售
2003年11月《秦殇》由CAPCOM代理的韩文版发售

2004年1月《复活－秦殇前传》中文版上市，同时在ChinaJoy举行了上市发布仪式
2004年2月《天骄》登陆韩国网游市场
2004年4月第九城市携手目标软件达成战略合作伙伴关系，第九城市为目标投资上亿支持《傲世Online》的自主运营
2004年6月《天骄》签署了马来西亚、印尼、泰国的发行协议
2004年7月《秦殇》IC公司代理的俄文版发售
2004年10月目标软件宣布独立运营《天骄Ⅱ》，全面进入网络游戏运营领域
2004年12月《天骄Ⅱ》天价签约连邦软件全国总代

2005年1月目标软件在中国首届游戏年会获得"2004年度中国十佳游戏开发商"及"2004年度中国游戏海外拓展奖"两项大奖
2005年3月《天骄Ⅱ》公测试运营
2005年8月大众软件2005年第三届读者调查，目标在线获得"年度最佳新锐网络游戏运营商"奖
2005年10月《傲世Online》公测试运营

产品篇·目标游戏历代记

《傲世Online》
出品时间：2005年10月
游戏类型：网络策略角色扮演〖MMOSRPG〗
国内运营：目标软件



《傲世online》是一款以团队战斗为重点，以养成、收集和任务为核心的3DMMOSRPG，其中"S"代表策略，它吸取了传统MMORPG和RTS的游戏特点，并在此基础上进行了更多的改进和创新。游戏以三国时期群雄逐鹿为背景，在目标软件自主研发的"GFX3D引擎"的支持下，游戏中的国战系统、伙伴系统、年龄系统、阵法设定、座骑系统等丰富的系统设定，让每一名玩家学会生存、交际、战斗并体验游戏中每一个细节设定上的创新所带来的震撼。《傲世Oline》自2004年2月宣布开发计划后，经过了2年的制作和完善，终于接近了正式发布的时候，据悉，该游戏即将在2005年12月正式展开公测，同时游戏内容将较封闭测试前有很大的修改，降低3D动画桢数提高读档效率，同时增加副本任务，并将争议比较大的玩家悬赏系统取消，改为NPC任务悬赏模式。

《天骄Ⅱ》
出品时间：2005年3月
游戏类型：网络角色扮演〖MMORPG〗
国内运营：目标软件
国外运营：Gamigo（德国及欧洲地区）



继续《天骄》的投石问路之后，目标软件改变思路为作品从新定位，用一年时间制作了全新的网络游戏《天骄Ⅱ》。这仍然是一款2.5D的游戏，但其内容设计却与一代有非常大的不同。首先它的背景设定在春秋战国时期，这是中国历史上最动荡、最活跃同时也是文化大发展，堪称中国的文化轴心时代，而游戏正是为突出浓郁的中国文化氛围，展现金戈铁马、百家争鸣的特色，才选择以这个时期为背景。其次，简化了五行理论的运用模式，突出表现在装备合成和武功技能的运用上，尽管一代中玩家都因五行的丰富而感到游戏充满内涵，但对于部分低龄玩家而言，领会起来确有一定难度，顾而在《天骄Ⅱ》中，用丰富的材料合成取代了复杂的五行装备激活，用双修的主技能和子技能系统，取代了五行相克的技能书。在游戏中大约有300种材料500个装备类别和500个打造类别，玩家可以用不同的材料搭配打造出自己的套装。再次，游戏率先提出了国产游戏3A标准，同时运用了多项自主技术，其中包括"分布式服务器架构技术"和"GFX3D引擎技术"等，而后者还有望成为中国首款商业化运营的游戏引擎。

《天骄》
出品时间：2003年4月
游戏类型：网络角色扮演〖MMORPG〗
国内运营：北京欢乐时代
国外运营：Ednii（东南亚地区）、Kingdomworks（韩国）



《天骄》是一部取材中国历史，发掘历史文化，立意高远的经典本土网游作品。游戏背景与单机版游戏《秦殇》大致相同，其最出的立意也是制作《秦殇》的网络版本，因此非常注重体现单机版中的设定，例如五行打造系统，道具属性随机生成系统，各种技能及五大英雄人物等等，同时游戏又结合了欧美网络游戏的风格，注重内涵，讲求深度，将以往网络游戏浮浅空洞的游戏内容作为自己力争突破的重点，加入了大量值得玩家发掘与探索的内容。《天骄》融合了中国古代传统的五行相生相克，使整个游戏系统更加变化多样，尤其是职业技能分属金、木、水、火、土五个系列，近300种各式技能与魔法，玩家可以有选择地修炼，不同的英雄擅长的技能也各不相同，大大丰富了攻击方式和效果。加之即时战斗的自由PK模式，及其方便的操控，使许多玩家醉心于研究游戏中各种技能套路的变化，乐此不疲。

作为目标软件第一款自主研发的网游产品，同时也是第一款海外运营的网络游戏，目前《天骄》在新加坡、韩国等东南亚国家和地区成功运营，为中国网游发展做出了贡献。



《复活》

出品时间：2004 年 1 月
游戏类型：动作角色扮演『ARPG』
代理发行：寰宇之星（简体中文版）、Atari（繁体中文版）



《复活》是目标软件继《秦殇》之后又一款动作角色扮演游戏（A-RPG）作品。游戏采用了全新引擎，并对游戏系统进行了大幅强化。游戏背景设定在距今 2000 多年的战国末期，秦国在积极谋划统一六国的同时，还屡次向地处西南的百越地区进兵，西百越首领岩博一族尽灭，东百越的民众在首领蓝雄的带领下与秦军殊死抗争。数年后，蓝雄和大祭司赤环相继离奇死亡，这背后究竟隐藏着什么阴谋？蓝雄的女儿蓝薇为了寻找传说中能够使亡人复活的神器，踏入中原大地，开始了一段不寻常的旅程。

《复活》采用全新的 RELive1 引擎，系统执行效率大幅度提高，游戏画面进一步精细丰富，同时延续了《秦殇》别具乐趣的打造系统、五行系统及多任务、多分支、多结局的任务特色。游戏采用的即时战斗方式，玩家不但可以单独行动，同时还可以操纵一队英雄组织各种战术打法。《复活》的五行系统深入到了游戏的方方面面，不同的五行属性将带来截然不同的能力，玩家在培养人物时的自由度更大。游戏中技能获得途径多种多样，全新的必杀技系统可以使玩家在危急时刻反败为胜。游戏中的道具配方更丰富，同类物品也有不同的配方适合于不同的打造情况。游戏中的主要装备可以升级，玩家可以通过打造使装备升级，升级后的装备属性会有巨大的提高。同时增加药品的炼制、宝石的炼制以及杂项的炼制（可能产生任何物品）。原材料的数量和获得途径也会大幅度增加，几乎从每种不同的敌人身上都可以获得不同种类的原材料。游戏设计了丰富多样的支线任务，并且精心琢磨，使主线与支线交相呼应，相辅相成，玩家可以依照自己的个性选择与 NPC 的对话，不同的选择将导致不同的后果，各种出人意料的结局在等待玩家的慢慢发掘。

《秦殇》

出品时间：2002 年 7 月
游戏类型：动作角色扮演『ARPG』
代理发行：第三波软件（中文简体及繁体版）、CAPCOM（韩文、日文版）、STRATEGY FIRST（北美地区）、GMX（欧洲地区）



《秦殇》可以说是承载了目标人梦想的一款游戏，为了让它完美的继承"暗黑"的优点，同时又突出浓厚的中国味道，并且具有创新，目标经历了长达一年半的开发，版本修改了无数次。《秦殇》的故事发生在中国古代秦朝末年和汉朝建立期间，距今约 2200 多年。主人公是嬴政的长子扶苏，在中国历史上扶苏被弟弟胡亥害死，但是在本游戏中扶苏并没有死，他为了复仇踏上了艰难的旅程。游戏带领玩家穿越数百个不同的场景，对阵数十种不同的敌人，经历一段奇异而又真实的历史故事。《秦殇》有"DIABLO IN HISTORY"之称，在游戏品质方面得到了广泛的认同，更重要的是《秦殇》的"战网模式"可以说是目标进军网络游戏领域的一个成功尝试。游戏定位于即时战斗，只通过鼠标即可控制战斗进行，玩家也可自己定义快捷键来辅助战斗。战斗系统力图摆脱原有 ARPG 中的单枪匹马独立闯关，通过结合组队战斗与即时策略的优点，使每一场战斗都成为一次挑战。利用各种环境布设陷阱，采取各种诱敌策略，灵活运用每位英雄的独特技能法术，通过丰富的战术组合使战斗多样化，还可以通过驯服或者召唤各种飞禽走兽来帮助攻击敌人……游戏一共设计了五种绝非等闲的英雄类型：游侠、力士、刺客、术士与巫师。每位英雄都拥有各自不同的技能法术，擅长使用不同的独特武器，他们之间默契配合、协同作战将会在战斗中发挥极大的威力。

游戏的另一优点是五行打造装备系统，可以使用各种材料铸造自己的神兵利器或绝世铠甲，并可以为它们命名。所有武器防具均具有各自的五行属性，根据敌人状况选用不同武器，就能达到最佳的攻击效果。

《傲世三国之三分天下》



出品时间：2001 年 11 月
游戏类型：即时策略『RTS』
代理发行：连邦软件（中国大陆地区）、EIDOS（全球发行）

《傲世三国之三分天下》是目标软件在《傲世三国》获得成功的基础上推出的增强版，游戏结合了经营策略和即时策略两种游戏类型，支持单人游戏和局域网对战，并可以通过该游戏的战网服务器在国际互联网上与世界各地的玩家作战。

【光荣榜】

产品名称：《傲世 Online》

2004 年入选由新闻出版署组织的首批民族网游工程；

2004 年 ChinaJoy 十大最受期待的网络游戏；

2005 年北京市科委专项拨款，用以完善《傲世 Online》中的 GFX-3D 引擎及其他相关技术。

产品名称：《天骄 Ⅱ》

2004 年入选首批由国家新闻出版署主办的"中国民族网游工程"。

2004 年获得 ChinaJoy 十大最受期待网游奖。

2005 年获得由《电脑商情报·游戏天地》评选的"CBI04 年度网游原创类编辑部推荐奖"。

2005 年获得"2004 年玩家票选最佳网络游戏"评选的"最佳国产网络游戏"和"最佳 2D 画面"两项大奖。

2005 年获得《大众软件》第三届读者调查评选"2005 年度最佳国产原创网络游戏"。

产品名称：《天骄》

获得由中华人民共和国新闻出版总署、音像电子和网络出版管理司、中国出版工作者协会、游戏工作委员会共同评出的："互联星空"2003 年十大最受欢迎民族游戏。

获得由中国电子信息产业发展研究所、中国软件行业协会评出的：2003 年度最佳国产网络游戏。

2003 年度最佳国产网络游戏（评奖单位：中国电子信息产业发展研究所、中国软件行业协会）。

2003 年度最佳上手网络游戏（评奖单位：中国电子信息产业发展研究所、中国软件行业协会）。

2002 年度最佳中文网络游戏（评奖单位：sina 与 gamespot）。

2003 年世界权威的游戏网站 www.mmorpg.com 上全球排名第三位。

产品名称：《秦殇》

国外著名游戏网站 GAMESPOT 评价：《秦殇》"DIABLO IN HISTORY"。国内权威游戏杂志《大众软件》给

《秦殇》评分:90分，并因此评为2002年最佳原创游戏。

被全球著名的Codex大展评为2002年度全球最受欢迎的游戏之一。

产品名称:《傲世三国》

获得第二届中国电子出版物奖——国家级奖。

首个进入欧美权威游戏排行榜"GLOBAL 100"的中国游戏(全球最据权威的游戏排行榜，近万个游戏评比《傲世三国》位居第93名，中国游戏第一次跻身全球百强游戏榜)。

获2001年3月《PC GAMER》(全球最权威的游戏杂志)杰出游戏奖。

国产游戏首个获得"第二届国家电子出版物奖"最高荣誉。

荣获第四届"所有杯"2000年度十佳国产软件。

获《大众软件》2001年大陆原创游戏评比最成功游戏奖。

《家用电脑与游戏机》电玩点将台前5名。

《PC GAMER》评分86分 评价:创新地加入了RPG属性的经典即时战略游戏。

《PC FORMAT》评分87分 评价:给传统的即时战略游戏带来了全新概念。

《STRATEGY PLAYER》评分87分 评价:人海战术的终结者，真正意义的策略游戏。

蝉联数周国内各销售排行榜第一名。

《游戏时代》游戏排行第一名。

上市当月日本各销售排行榜第一名。

产品名称:《铁甲风暴》

成为首次进入《大众软件》"TOP TEN"排行榜的唯一一部国产精品游戏，并连续数月位居前5名，是当年销售量最高的游戏产品之一。

被《家用电脑游戏机》评86分。

台湾《游戏世界》给予四星级评价。

《傲世三国》

出品时间:2000年12月

游戏类型:即时策略〖RTS〗

代理发行:连邦软件(中国大陆地区)、EIDOS(全球发行)



《傲世三国》是一款以家喻户晓的三国时代为背景的即时策略游戏，通过游戏重新演绎群雄争霸、逐鹿中原的乱世。游戏画面采用精致细腻的超大幅面真彩色画面，人物、建筑、军械、场景等都是根据历史记载的情况按照真实比例绘制而成，具有高度拟真性，并在细节上有着非常精致的表现。在《傲世三国》中，经营是游戏战略的重要组成部分。作为游戏重要的玩点之一，经营包含很多复杂而有趣的内容。玩家若想要得到强大的军事力量，就必须综合管理内政、外交、生产、祭祀、科技、贸易等工作，为战争做好各方面的准备。游戏地图在通常的地图形式上引入了多层地图的概念。游戏操作界面提供了两个雷达视窗，左边是城市地图，右边是战区地图，战区地图上使用标记建筑代表城市，玩家只要分别点击两个雷达视窗，大地图就可以在两者之间迅速切换，便于玩家进行灵活控制。

与其他即时策略游戏不同的是，游戏中的战争更接近于真实，作战人员具有体力属性，需要定期消耗食物。食物供应不足会导致体力下降，从而影响其战斗力。长期缺乏补给会导致士兵训练度下降，只有回兵营重新训练才能恢复。为此，离开己方城市的部队需要配备相应的辎重车，才能驻扎在城市外围的战略要地。辎重车可以随部队一起移动，并搭建野外的行营，用于给军队提供食物和恢复生命。可以指派民夫牵引马队向行营中补充食物。这样一个补给的概念，为即时战略游戏开辟了新的战略战术空间。

游戏真实再现三国时期政治科技的同时，也力图真实再现古代战争的激烈场面。玩家可以使用部队破坏敌方城门，也可以用云梯在城墙上搭建通路，指挥部队登城作战，还可以用霹雳车破坏敌方城墙，甚至可以借助天神鸢飞跃城头展开突袭。此外，六种不同的兵种、种类众多的水陆军械，以及可供驯服的各种野兽，使得战斗更加激烈多变、引人入胜。

游戏中武将可以修习总数多达四十多种的武将技能。每种武将技能都有其独特的效果，熟练掌握并灵活运用不同效果的武将技能将成为玩家争霸的高级技巧，而武将的类型也被细分为四种，向不同类型发展将使武将掌握不同的武将技组合，从而在战场上发挥完全不同的作用。

《铁甲风暴》

出品时间:1998年4月

游戏类型:即时策略〖RTS〗

《铁甲风暴》以发生在未来32世纪的一场星球争夺战为背景，讲述了围绕地球的殖民星球阿多尼亚的争夺而发生在总督克里格·安德森、吉姆·库伯将军、斯科特·怀特上校之间的斗智斗勇的精彩故事。游戏在设计上，采用了三方组合对战，并且可8人连线，加之可以自由搭配生产战斗单位，游戏三方有几百种组合的可能，使得战斗场面气势恢宏，作战难度精深，作战技巧高超。另外精湛的美术设计，使此款游戏又如虎添翼，即便与国外的优秀作品相比也毫不逊色。角色扮演多重性，三方角色扮演，分别为火鹰军团、帝国卫队、联邦部队，可重复选择。

玩家通过发展武器、动力、承载和测量方面的科技来得到各种机器人的部件，然后根据战场和敌人的情况装配出能够满足作战需要的战斗部队。游戏控制面板设计得清晰简洁，使玩家能够轻松上手。该游戏视窗中的右侧是侧控面板，用来了解情报和对己方单位下达命令;视窗的右上侧是雷达地图和联线状态信息的切换窗;视窗下方是信息条，用于显示玩家的金钱数量、电力供应等信息。

四种风格迥异的地形，构成复杂多变的关卡。而且地形的设计考虑到战斗单位与攻击对象移动等多重因素，因而将游戏运行线路设计得十分随意，不受限制。



《铁蹄惊雷》

出品时间:1995年

游戏类型:体育运动〖SP〗

《铁蹄惊雷》是目标软件为美国MICROLEAGE公司开发的赛马游戏，曾被著名的游戏杂志《PC GAME》评了82分。因为是代工作品，所以未能在国内发行。

教育软件:

1996年01月 与清华大学幼儿园合作开发幼教软件《恬恬与小旋》

1997年09月《恬恬与小旋》秋季版上市，被新加坡教育部评为儿童素质教育软件。

1997年10月 为香港中文大学开发制作大型电子图书《CHINA VIEW》。

1998年08月 目标树工作室的又一教育产品《有问必答学电脑》上市。

1999年08月 国内第一套"复读机"软件《复读博士》由目标树工作室开发完成并正式上市。



人物篇·记住过去寄语未来

“我进入公司比较晚，进来之前一直迷恋“目标”这两个字，这是无数游戏人梦想的地方。进入公司后，我感觉这就是我实现理想的地方，开放的开发环境，友善的同事，尖端的游戏精英等等。目标已经十年了，虽然我没有经历那么多的历史时刻，但我能感受到公司十年的积累，祝公司越来越好！”

——第一研发中心《新天骄》项目组策划 陈嘉庆

我与目标共同度过了5载寒暑，看见公司产品由制作到测试再到推向市场，里面凝聚的是我们整个团队工作人员日夜辛勤的努力。直到在线人数与日俱增，我知道我们的劳动得到了玩家的肯定，非常有成就感。

最让我难忘的是，公司为了给我们这些长期加班的员工加油鼓劲，安排大家去三亚旅游。在夜晚的海滩上，经理们同我们一起脱掉鞋子围着熊熊燃烧的大篝火跳舞，有的甚至尖叫着冲进海水里……那些美好的回忆将一直留在我心底。

如今目标10岁了。我会继续与同伴们一起努力，为了能够做出更好的游戏，为了我们的成就感，为了全世界的玩家都能够玩到目标的游戏，干杯！祝公司越来越好~

——第二研发中心《傲世 Online》项目组美术师 饶远

我在目标工作并生活了一年，作为一个市场工作者，目标给了我优良的环境，同时也交给了我很多知识，非常感谢目标以及各个兄弟姐妹们！在公司十年庆典之时，我祝愿所有的人健康快乐！

——商务合作中心 市场策划 郑化峰

我是2004年夏天进入的公司，初入目标就被这里的工作环境吸引住了。墙壁上、会议室、办公桌上到处都有公司的产品，满眼看见的都是《复活》、《傲世》等作品的原画。同事们也非常的年轻，有朝气。到2005年，目标正式进入了第十个年头，尽管我只经历了这10年中的1年，但是我希望我能够一直留在这里，看到公司走过的第20年、30年，将目标甚至中国的游戏拓展到全世界。

——海外业务部 拓展经理 丁丁

我来目标虽只有半年，可在这半年中我学到了很多的东西，在目标我看到研发的同事在项目推出前期每天都晚上10点下班，我明白了什么是坚持，并且每个同事都是相互关心。公司也会经常举行一些团队合作的活动，沟通同事之间感情。有松有弛的工作环境，让我在不知不觉中在公司渡过了半年的时间，借这次目标十年庆祝之际，我也真心的祝福公司能发展的更快更好！

——产品中心《傲世 Online》产品专员 王帅

在目标最让我开心的是，每天早晨我都能够收到很多的微笑，小到各个部门的员工，大到经理、总监，对于我来说，这就是最好的礼物。2005年，目标已经10岁了，我知道，只有做好本 职工作，更好的处理公司内部事务，才能够让这些微笑更加 灿烂。当然，我希望公司事业蒸蒸日上，更希望每天都可以 收获这么多的微笑。

——行政部 前台 杨蕊

作为一个新时代的小女生，我加入了目标营销中心大团队。同事们都说我看上去弱不禁风的样子，其实我比谁都好强！刚刚好营销中心都是和我一般大的小姑娘小伙子，我们跑网吧，给玩家实地做活动，送周边，都不愿意输给其他人。看见玩家们在我们布置的舞台上举办活动，我们终于可以在一边松口气。记得有一次，一个早到现场的玩家看到我们布置的很辛苦，居然自费给我们买来饮料。当时我们都感动极了，我觉得我的辛苦得到了认可。

今年目标10岁了，我将一如既往的同我的战友们奋斗在营销中心的最前线，为自己热爱的游戏事业努力。我相信，目标游戏能够通过我们的努力，传播到全中国的每一个角落。

——营销中心 市场助理 谢海燕

目标的灵魂 国产游戏制作业新偶像

姓名：张淳

职位：目标软件总经理

1992年毕业于哈尔滨工业大学计算机软件专业，被分配到上海。

1993年在广州智冠软件，担任程序员。

1994年美国旧金山DTMC公司，担任程序员。

1995至今，任目标软件公司总经理/主程序员/监制人。





90年代满怀壮志的张淳，来到了深圳，这个当时中国对外交流和信息汇集的窗口。

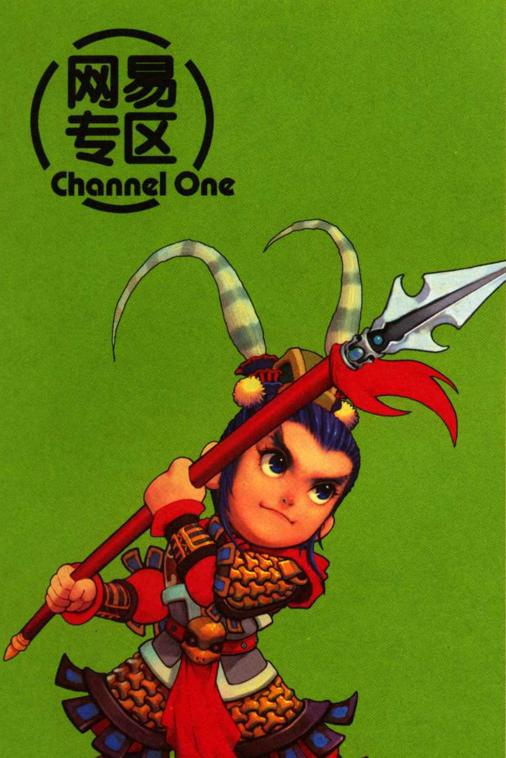
张淳其人，爽朗精干，有着程序员都有的单纯个性，以及处事严谨、苛求精确的作风，在他执掌目标软件帅印的十年里，目标的员工对他都是敬畏有加。用员工的话说，他是一个平时待人和蔼可亲，凡事亲历亲为丝毫不介意自己总经理头衔的人，时常和员工一样吃在办公室睡在办公室，但若是员工工作中出现了问题，犯了不该犯的错误，他骂起人来却又“凶神恶煞”的，绝不姑息迁就。所以大家相处久了，都拿他没脾气，觉得他是个天生的完美主义者，性格里有着不可调和的固执。当然，这些意见可不是张淳本人告诉小编的，而是经过了多名目标员工给小编诉苦之后的总结啦。不过，话又说回来，如果不是有他这个完美主义者掌舵，也就不会有今天的目标，更不会有这么多精品国产游戏。“要么不做，要做就做精品”是他的信念，也是目标软件十年来坚持贯彻的宗旨。

回首十年的坎坷路，张淳很欣慰，也很感谢大家对目标的极力支持。不过平时话很多的他，当被小编要求，为目标十年纪念专题说点什么时，反而变的很深沉，也许是千头万绪难以用言语表达吧，他说：“十年来，在社会各界的支持和帮助下，目标逐步获得大家的认可，为大家奉献一款款产品的同时，也给大家带来了快乐，这让我们感到非常欣喜，非常感谢大家！如今目标十岁了，在全面转型的同时不断成长，接下来它还要面临更多的机遇和挑战，让我们一起寄望目标下一个风华正茂的十年。”



不满足现状的张淳抓住了时机，孤身一人投奔到大洋彼岸的美国，并进入到在美国硅谷DTMC的游戏发行公司

网易专区 Channel One



“猪之乐”幽默、笑话大征集

网易公司休闲游戏平台——泡泡游戏(popogame.163.com),它以新颖的游戏方式、轻松的游戏风格、多元化的游戏特征,吸引了众多玩家的目光。10月26日,泡泡游戏火爆推出牌类游戏“拱猪”,将风靡整个华夏大地的牌类休闲方式带到了所有玩家的身边。

你体验了吗?黑桃猪、方片羊、还有变压器,你是否已经轻车熟路、耳熟能详?实用的拱猪记牌器、趣味盎然的梦幻牌会给你带去不一般的感受;蓝天白云下的“拱猪”乐趣,让你久久不能忘怀……

一只可爱猪能够带给我们的不仅仅是游戏的乐趣哦,从现在开始,征集“猪之乐”幽默、笑话,邀你一起创作超级无敌搞怪故事,线上拱猪,线下也拱猪(拱出猪的笑话!)

不管是“猪儿奇遇记”,还是“猪八戒的美味情缘”或者是“三只小笨猪”,类似题材通通照单全收!字数没有限制,可以短小精悍,也可以绘声绘色,只要你的故事中少不了“猪”这个角色,就快快与众玩家分享“乐猪”心得吧!

活动时间:12月1日

活动奖品:我们将在所有参加活动的玩家中抽取20名幸运玩家,每人赠送精美的网易泡泡靠垫一个。

来稿请注明“猪之乐笑话征集”字样寄至本刊编辑部,另请写明您的真实姓名、游戏昵称、详细的邮寄地址、邮政编码。

【剪报代码:1221】

金翎奖颁奖晚会 网易游戏六次捧杯

2005年度第三届ChinaJoy优秀游戏“金翎奖”颁奖典礼上,网易公司参选的三款游戏《大话西游Ⅱ》、《梦幻西游》和《大唐》六次捧杯。网易游戏获得的六项大奖分别为:目前已经占据国内网游市场第一、第二位的《梦幻西游》和《大话西游Ⅱ》,双双获得“玩家最喜爱十大网络游戏”和“最佳原创网络游戏”;另外,《梦幻西游》还摘取了“最佳Q版游戏”奖项;网易新作《大唐》也为网易捧得第三座“最佳原创网络游戏”奖杯。此次颁奖被业界称之为“游戏奥斯卡”,广受各界人士的关注。在主办方安排下,特别颁奖嘉宾——网易《大话西游Ⅱ》代言人、国际著名影星周星驰先生,亲手向网易颁发三个游戏的“最佳原创网络游戏”奖项。





首批网易“将军令”即将正式推出

近日,广州网易互动娱乐有限公司即将正式推出自主研发的、具有完全知识产权的高科技身份认证产品——“将军令”。网易“将军令”为保护网易通行证(游戏账号)、Esales直销商账号提供全方位的密码保护,它通过“帐号+静态密码+动态密码”三重保护、动态密码60秒自动更新技术,将有效防止“黑客”入侵,确保帐号的安全。

亲密“非常关系”接触

自“非常关系”活动启动两个月以来,我们收到了来自全国各地泡泡玩家的“非常关系”申请表,以及他们的非常故事。

本期非常焦点:好友+死党=兄弟

我的资料	她的资料
真实姓名:陆建国	真实姓名:林巍山
昵　称:陆陆	昵　称:巍巍
性　别:男	性　别:男
年　龄:25	年　龄:23
职　业:销售	职　业:军人

非常故事:

因为岁数大了,大家都各奔前程。没想到,多年不见的好友竟偶然在“泡泡”战场上不期而遇。这真是天意,使我们再次走到一起,回忆美好的童年。这就是我们在泡泡游戏重逢的故事。借这个机会,我要非常感谢“泡泡游戏”带给我们这次意外重逢的惊喜,谢谢泡泡游戏。

第一批获奖名单:

★非血缘关系的“亲姐弟”
河北·三河　王洋、张蕊

★死党
青海·西宁　宋玉鹏、兰盾

★好友+死党=兄弟
黑龙江·鸡西　陆建国、林巍山

★哥们
陕西·宝鸡　马欣、张翔

★非常情侣
山东政法学院　张洪亮、林林



06资料篇“两小无猜”

——养成系统详解

“我这里乃是西梁女国。那条河唤做子母河，我这里人，但得年登二十岁以上，方敢去吃那河里水。吃水之后，便觉腹痛有胎。”

——《西游记》第五十三回 禅主吞餐怀鬼孕 黄婆运水解邪胎

《大话西游Ⅱ》在最新资料片《两小无猜》（暂定名）中，将推出全新的养育系统。玩家将和在现实中一样，真实地体会到一个小生命从出生到最后抚养成人的过程。作为一个家族观念比较重的国家，血浓于水的亲情，是人与人之间最深的联系，是社会得以存在的基本元素。抚养下一代，生生不息，流传久远，同时其中的酸甜苦辣，喜怒哀乐，怕是只有经历的人才有切身的体会罢！

饮子母河水，诞下爱情结晶

在游戏中，情投意合的已婚玩家可以通过在共有的爱巢里使用“子母河水”进行洞房，而后女方玩家会有一定几率怀孕。怀孕后女方在线时间达到21小时且夫妻双方都在线的情况下就可以去找观音菩萨进行祈愿要男孩还是女孩，如果没有找观音祈愿的话，宝宝的性别将是随机的。

夫妻组队的情况下女方使用落婴果，这个时候会弹出系统提示让玩家选择由谁来抚养这个宝宝。这样的话玩家如果离婚了也就不会清除宝宝的记录，仍然可以跟着自己的抚养人（父亲/母亲）一起生活在游戏的天空里。

关怀备至，养育可爱宝宝

千辛万苦总算有了爱情的结晶，看着这个夫妻俩共同努力的结果，是幸福且甜蜜的吧！看小家伙那嘴巴那眼睛，是象爸爸还是妈妈呢？不管像谁，总之都是恩爱夫妻的爱情见证，赶快给小宝贝取个名字吧！“执子之手，与子偕老”的誓言，有情人总是听不厌！可考验也同时到来了，孩子出生是有一定的潜质和天资的，这需要父母进行正确的引导和教养，比如说学琴棋书画等，才可以往好的方向发展，不然的话宝宝会变坏的。

小生命来到这个世界上，就要父母多多关心了，衣食住行，生活和学习都少不了！游戏里真正的现实模拟，在开心和快乐的同时，也许还会带给您一些人生的感悟。

宝宝在儿童期的时候，就该让他们去上学堂了。是拜李龟年学琴、贺知章学书画呢？还是拜公孙大娘学舞呢？或者还可以向当时鼎鼎有名的秦琼学兵法！让宝宝选择什么样的职业，当然就决定他以后的发展方向了（宝宝的发展最终将影响玩家们本身的某种属性）。这种学习有助于宝宝的成材，如果没有学习的话，也有可能把5点潜能随机分配。如果宝宝变得顽劣不堪，做父母的心应该都会难受吧！可怜天下父母心，如果让您站在教育者的地位上，您将怎样来教育自己的孩子？相信您会陷入深思！

新养育系统中的宝宝也会疲劳会生病或者闹点小情绪，还会向做父母的玩家要零花钱拿去胡乱买东西（当然也不排除买到极品东西的可能），在他生日的时候，还会撒娇向父母要生日礼物呢！

如果玩家出于某种原因不想要孩子了，可以把孩子送给善财童子让孩子出家，不过宝宝出家后就再也找不回来了，所以建议玩家慎重又慎重！

现实的点点滴滴，在游戏里得到如实地再现，区别可能就在于您有更大的自由去追求完美的结果。宝宝在战斗中的作用就是增加玩家本身的某项属性（如宝宝的“莲台心法”将令玩家在被混乱的时候每回合都有一定几率自行摆脱），这个与宝宝的天资以及职业评价有关。也许宝宝的作用并不是玩家所追求的，但大话是个以情义为主的游戏，强调的是人的感情。如画的风景里，携娇妻爱子，浪迹江湖，何其快哉，这或许是众多玩家所愿意追求的！

除养育系统外，“变装换色”，“服务器联赛”都将全面开启。总之更人情化的游戏设计，更丰富真实的人生体验，相信会给您的游戏人生带来一种不一样的感觉。■

迎元旦，孵神兽

活动时间：2005年12月31日0:00-2006年1月2日24:00

玩法预知：

1、玩家可以到长安的化生寺左下角的禅房找空慈方丈对话得到“元气蛋”；

2、玩家必须带着“元气蛋”到大雁塔（一到六层）或者长安城东打败妖怪，让“元气蛋”吸收妖怪的元气。当“元气蛋”吸收了一定的元气后，就可以孵化成召唤兽了！运气好的玩家还可能孵出传说中的高成长元气丹、高级守护神、神兽等！每个人一次只能领一个元气蛋，如果把它孵化了只要在活动时间内就可以再去领（领取的元气蛋总数量是没有限制的）。





网易《梦幻西游》推出第四部资料片《化境》后，以新鲜的剧情和玩法再次在广大玩家中掀起热潮。10月底，《梦幻西游》同时在线人数峰值突破90万，再次创造国产游戏的神话，稳占中国第一网游的位置。

本月我们特别收集整理了“化境”中新增加的游戏系统，为大家进行深度剖析，所有喜爱“梦幻”的玩家要特别注意了。

爱花族必读

《化境》推出的庭院系统给玩家带来新的视点，可供玩家选择的庭院规模有两种，当玩家拥有自己的庭院后，就可以去购买各式各样的装饰物来布置自己的空间了，大的庭院将拥有更为广阔的空间，可以容纳较多的装饰物品。常见的庭院装饰包括各式院墙、石制雕塑、山水盆景、石板路砖、石桌石凳，以及草圃花卉。

当然庭院不仅仅是简单的放置装饰物，玩家还可以在庭院里体验更为新奇的乐趣——培育花草。花草的成长需要经历种子、幼苗、成株、结果等阶段。最初玩家可以从老花农那里获得植物种子，种植在自己的庭院里，经过浇水、施肥、除虫等细心照料后，种子破土而出，逐渐由幼苗成长，开出绚丽的花朵，最终结出各种效果不同的果实。庭院里可以种植的花草种类丰富，洁白的茉莉花，清秀的满天星，艳丽的桃花，挺拔的青松……

种花植草，不仅美化庭院，还能颐情养性，特别受到玩家朋友的喜爱。爱花族们付出劳动后还可以有机会获得果实。拿着自己辛勤汗水培养出来的果子，肯定别有一番滋味啦~~

准备工作：

1、花盆：各种庭院植物只能种植在花圃或花盆里，所以在培养花草之前，首先要找来花圃或花盆安放在庭院当中，例如1级的篱笆花圃，2级的青瓷花盆等等。这些庭院装饰物品都可以在天宫（146,57）的饰品仙女那里买到。

2、种子：庭院的植物有不同的等级和种类，每种植物都有自己的种子，在长安（292,28）有一位老花农，玩家只要帮他一个小忙：一般是找人、送信、打强盗，取回蜂蜜交给老花农，就可能得到花农赠送的植物种子或金钱作为酬劳。

培育方法：

在花圃附近右键单击种子，然后在花圃上单击左键就可以下种了。单击有植物的花铺就会出现操作对话框，根据需要选择给植物浇水，施肥和除虫。

花草在成长过程中，需要玩家要经常照料，才能让小院子繁花盛开，欣欣向荣。每天的浇水和施肥要保持适度，过于频繁或疏于照料对植物的**成长都是不利的，而除虫**一般在发现的时候及时除掉即可。根据不同的成长状况，植物会显示出不同的表情，欣欣向荣啊笑脸啊之类，表示当前状况良好，如果是哭丧着脸，说明植物的成长状况比较差，需要更加用心去照料了。

生长周期：

庭院植物按生长周期分为一年生和多年生两类。所有植物在经过一定时间（生长周期）后，会进入休眠期，以后不会再生长。1级植物一般都属于一年生，2级和2级以上的植物大多为多年生，一般说来，多年生植物比一年生植物的生长周期长，高级植物比低级植物生长周期长。

收获果实：

2级和2级以上的植物在成长一段时间后，如果状态良好，每天会结出果实，这些果实可以给玩家带来一定的经验和金钱，如果是3、4级植物的果实，使用后还可能收获意外的物品^^

格局新动向

每个门派的玩家在完成角色飞升，并且技能等级达到要求后，都可向师父学到两项新的门派法术。新的门派技能具有更为强大的攻击和辅助效果。

人族门派新法术：

门派	法术图标	法术名称	法术简介	功效
大唐官府		破釜沉舟	在危机时刻背水一战的招式	使用后可以攻击对方多个对象。
		安神诀	官府将士们在疆场上出生入死、身陷重围时领悟的口诀	临时提升自己的灵力。
方寸山		分身术	方寸山的神秘法术，可起到迷惑敌人的作用	一定回合内免疫第一次攻击。
		破甲符	方寸山的独门符咒，令对手难于招架	降低对方多人物理防御力及灵力。
化生寺		舍生取义	效法佛祖舍身饲鹰，不顾自己的安危竭尽全力拯救他人	将目标当前气血恢复到满。
		佛法无边	佛法庇护下，协助同伴将其法术发挥出更大的威力	30%几率使某些法术出现两次法术攻击。
女儿村		一笑倾城	美人一笑，倾国倾城，使对手沉浸在其中而忽视了防御	减少对方防御，自己速度下降。
		飞花摘叶	轻舒巧手，变化万千，女儿村的高深法术	吸取对方的魔法为我方队员所使用，不可对玩家使用。





梦幻也休闲

钓鱼大行动

钓鱼系统是游戏中一项休闲类玩法，玩家可以单人或组队到固定的几处渔场进行钓鱼除了各种鱼虾外，玩家在钓鱼过程中还可能获得一些珍奇宝物，或遇到一些特殊的事件。

参与条件：角色等级≥50级，单人或组队均可，组队时会遇到更多种类的鱼，建议玩家组队进行。

钓鱼方法：游戏中的渔场分布在长寿村和傲来国。玩家可在长寿村（95,109）或傲来国（186,64）找“捕鱼人”，向他购买鱼竿(价格2万两)，然后前往长寿或傲来的水域附近使用鱼竿就可以钓鱼了。每支鱼竿可以使用1小时，每人每天最多使用3支鱼竿。

如果是组队钓鱼，需要每个队员都购买鱼竿，由队长带领到垂钓区域，并由队长率先使用鱼竿，其它队员在钓鱼界面开启后再打开物品栏(Alt+E)使用鱼竿即可钓鱼。

在钓鱼过程中，每当有鱼出现时，系统会提示玩家鱼儿咬钩的消息，玩家可根据提示消息来判断采用何种拉竿方式。共有三项拉竿方式可以调整，分别是拉竿力度、拉竿角度和拉竿速度。对不同鱼类采用相应的垂钓方式，有助于提高垂钓的成功率。选好拉竿方式后，点击右下角的拉竿按钮即可起竿，不过如果动作过慢鱼儿可能就溜掉了，当鱼竿处于收起状态时，玩家可以点击变色按钮调整鱼竿的颜色。使用不同颜色的鱼竿不会影响钓鱼的具体效果。

鱼的种类：在长寿村钓到的是一些淡水鱼虾，而傲来国出现的一般为海产鱼类，一些常见的鱼虾可在平时或战斗中食用，具有恢复气血、补充魔法、治疗伤势等作用，某些罕见的鱼类还有着特殊的效果。这些鱼除了食用外，也可以出售给长安城酒楼的老板，换取一定金钱。在垂钓时，除了钓到鱼虾，玩家还可能钓到贝壳、宝箱等特殊物品，运气好的玩家还能在贝壳中发现“珍珠”，而钓到宝箱的玩家，也可能在箱子中找到意外的收获。（注：珍珠可以镶嵌在相应等级的装备上，为装备恢复一定耐久度，即使无法再修理的装备，也可以镶嵌珍珠来恢复耐久。当“珍珠等级≥装备等级”，并且装备耐久度不足80%时才能镶嵌。）

偶然事件：玩家在钓鱼过程中，有时会遇到一些特殊的人，例如收购鱼虾的伙计，官府家的仆人，常在河边垂钓的老渔翁，胖胖的大嘴熊，还有出没不定的海盗，玩家只要认真细心地和他们打交道，就有可能得到一些特殊的收获。当玩家获得钓鱼的专用法宝时（例如渔叉渔网等），可以点击界面左上角的法宝按钮选择使用，也可以点击下方的队友头像将法宝赠送给对方。

其它说明：

1、钓鱼过程中不能使用飞行符、导标旗、回门派法术；
2、当前领取了运镖任务或处于被官府通缉的情况下，不能参与钓鱼；
3、钓鱼状态下无法进行交易、给予、战斗、打牌等操作；
4、鱼竿使用后即消失，玩家可以在有效时间内（查看任务提示栏）进行钓鱼操作。

休闲对弈

游戏中的休闲棋玩法包括“五子棋”和“黑白棋”，玩家可以两人对战棋局，参与下棋的玩家将获得一定经验奖励，每局获胜一方还会得到积分提升，并根据积分自动获得特殊的称谓。

技能获得：玩家需要先学到“棋奕之术”技能才能对战五子棋和黑白棋，要求玩家等级≥50级，并且已经学会“梦幻卡牌”后才能学习下棋。

在长安（318,127）有一位棋童，满足条件的玩家可以向他学习“棋奕之术”技能。不过在正式传授技能前，棋童会要玩家帮他完成一项心愿——挑战牌中仙，玩家在长安（87,7）、(490,231)或（490,78）找到任意一位牌中仙对奕梦幻卡牌，获得胜利后即可回去找棋童学习技能了。

下棋方法：玩家学会“棋奕之术”后，打开技能界面，在剧情技能中会出现这个技能的图标（可双击后拖放到法术快捷栏），如果两位玩家都学会这项技能，即可对战五子棋或黑白棋，右键单击法术图标，再点选一位玩家即可邀请对方下棋，下棋场景仅限于长安。

五子棋规则：棋盘为14×14的方格布局，棋子可以落在任意的直线交叉点上，开局时执黑棋的一方先落子，率先在横向、竖向或斜向摆成连续5枚棋子的一方为获胜方。如果棋盘摆满棋子时仍未决出胜负，将算作和棋。

黑白棋规则：棋盘为8×8的方格布局，开局时在棋盘正中有摆好的四枚棋子，黑白各2枚，交叉放置，由执黑棋的一方先落子，棋子落在方格内。

落棋时要求必须放在与对方棋子相邻的空位上，并且所下的棋子和原有的己方棋子夹住对方的至少一个棋子(横、竖、斜向均可)，被夹住的棋子将变成己方的颜色。

如果玩家在棋盘上没有地方可以落子时，对手可以连续落子。双方都没有棋子可落时棋局结束，以棋子数目来计算胜负，棋子多的一方获胜。如果对局中出现棋盘上全部为同一颜色的旗子时，棋局也将结束，该颜色棋子的一方获胜。

奖励说明：对战黑白棋和五子棋获胜的一方可获得一定经验奖励，如果棋局时间超过3分钟，双方都可按时间获得额外经验奖励，一局时间超过20分钟时，额外经验奖励按20分钟计算。

每局获胜一方还将获得积分奖励，当积分达到一定要求时会自动获得特殊的称谓(只在棋局内显示)，积分在50分以下的玩家输棋不扣分。在棋局结束前强行退出的将被扣分。在一局棋中如果一方累积5次超过读秒时间，则判为输棋，另一方获胜。





仙族门派新法术：

门派	法术图标	法术名称	法术简介	功效
天宫		金刚镯	由太上老君同名法宝中悟得的法术，能收服天地万物	一定回合内降低伤害。
		雷霆万钧	天宫雷部的霸道法术，施放时雷鸣电闪，万雷齐轰	攻击性法术，使用后可以攻击对方多个对象。
龙宫		神龙摆尾	龙族修炼多年领悟的法术，能使自己摆脱异常状态	将自己身上的不良状态移至队友身上，有可能转移失败。
		二龙戏珠	龙宫的强大法术，唤出两条神龙前来相助	同时攻击两个目标。
五庄观		天地同寿	利用地气吸收法术所造成的伤害	为己方队员临时加上一个防御护罩，吸收全部法术伤害，前提是在防御状态下。
		乾坤妙法	镇元大仙的秘技之一，自天地乾坤之中悟出的玄妙法术	保护自己的队伍成员，被罩住的人无法进行其他动作。
普陀山		灵动九天	通过熟读金刚经而领悟佛家法术的精髓	给队友临时增加灵力。
		颠倒五行	普陀的女仙最为擅长使用的五行法术	使用后临时增加目标的四系法术吸收率。

魔族门派新法术：

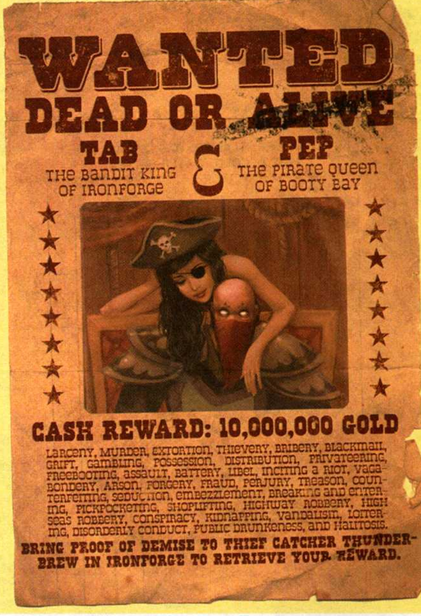
门派	法术图标	法术名称	法术简介	功效
魔王寨		火甲术	牛魔王在离火中修炼多年领悟的绝技	防御状态下被攻击将用三味真火反击对方。
		摇头摆尾	牛魔王的最后一招，现出原形顶撞对方	对目标施放一个持续燃烧的火焰，一定回合内造成伤害。
阴曹地府		还阳术	地府判官一纸命令，既能拘人魂魄，亦能送人还阳	复活单个队友，不可对召唤兽使用，复活后增加其攻击力，降低防御直至战斗结束。
		黄泉之息	召唤黄泉的鬼卒，将人拖入阴曹地府	召唤鬼卒攻击目标，并减少1%的速度。
狮驼岭		魔息术	以兽王之威，吸取百兽的精神，恢复自己的魔力	一定回合内恢复固定魔法值。
		天魔解体	魔神蚩尤所创的博命招式	用魔力引爆自己攻击对方，一旦引发自己必死，但是有可能攻击失误。
盘丝洞		瘴气	桃花瘴内有乾坤，大罗金仙也难逃	临时降低目标治疗效果。
		幻镜术	白晶晶的秘术，用虚幻之镜以其人之道还治其人之身	持续状态时会将一切法术攻击转移至对方队伍随机一人身上。



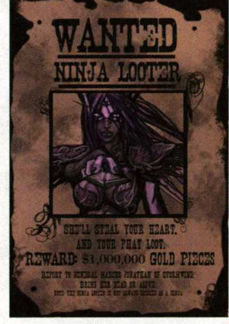
无聊、无聊、太无聊了！当《魔兽世界》开始为了"声望"而充斥"战场假打"，我们又能怎样体现无能的力量呢？

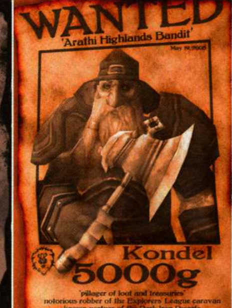
魔兽世界
99 条 军 规 PART8

阿泽拉斯皇家摄影协会大赏
魔兽世界悬赏海报
[银河系漫游指南] 提供赞助









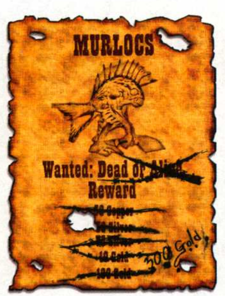
No.24 幽默与漫画
魔兽世界悬赏海报

不久前暴雪在魔兽世界官方网站以阿泽拉斯皇家摄影协会名义发起"魔兽世界悬赏海报"征集评选活动，无数魔兽将士放下刀枪魔法，用羽毛笔、碳粉棒、油画盘开始了新的竞赛……主办者表示，要想从数百件脑力激烫的创意海报中筛选出五件最高大赏作品实在是件极端困难的事情，不过最终这五位大赢家还是脱颖而出，每人获得了一部可爱的 iPod nano 播放机、价值 100 美元 iTunes 音乐消费券以及若干 iPod nano 周边品！

我们特别在此转载所有五幅大赏海报，同时还向各位展示了获得入围候选的 10 幅创意海报。假如您正是阿泽拉斯的云游者，相信您会从中发现无数充满亲切感的元素，说不定也会激起您的创意灵感？而假如您还没有进入《魔兽世界》的奇幻国度，从中您一定可以窥得它万分精彩之一二！

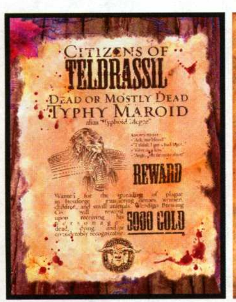

THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY
PG
- PRESENTS -
THE WORLD OF WARCRAFT
WANTED POSTER CONTEST
OWN IT ON DVD
SEPTEMBER 13

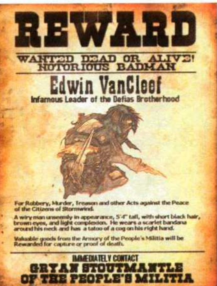

WANTED!
COOKIE
"The Cook"
COOKOWVSKI
1 cp
REWARD!
DEAD OR ALIVE


MURLOCS
Wanted: Dead or Alive
Reward
500 Gold


WANTED
dead or alive 250 gold reward
Leeroy Jenkins
For crimes committed against the lands and people of the Forsaken, their allies, and the citizens of Azeroth. And for overstaying his welcome as an internet cult phenomenon.
Seeker Gomwell


WANTED
SCALDING WHELP
REWARD
50 COPPER PIECES
[WIRT'S THIRD LEG]


CITIZENS OF
TELDRASSIL
DEAD OR MOSTLY DEAD
TYPHY MAROID
REWARD
5000 GOLD


REWARD
WANTED DEAD OR ALIVE!
NOTORIOUS BADMAN
Edwin VanCleef
Infamous Leader of the Defias Brotherhood
For Robbery, Murder, Treason and other Acts against the Peace of the Citizens of Stormwind.
A wiry man unseemly in appearance, 5'4" tall, with short black hair, brown eyes, and light complexion. He wears a scarlet bandana around his neck and has a tatoo of a cog on his right hand.
Valuable goods from the Armory of the People's Militia will be Rewarded for capture or proof of death.
IMMEDIATELY CONTACT
GRYAN STOUTMANTLE
OF THE PEOPLE'S MILITIA


WANTED
FOR FARMING GOLD
EPICS 4 SALE
BLINGBLING THE ORC


WANTED!
5
4
3
2
27-091985
FEMALE HUMAN ROGUE JIAOLONG
"LITTLE DRAGON"
REWARD OF 10 COPPER AND A PAIR OF SOCKS
"IT'LL RESPAWN IN FIVE MINUTES, KP"


ATTENTION!
CITIZENS OF AZEROTH
WANTED Stokley B. Starkers
the sole cause of alliance losses in Arathi Basin
The peasants, shocked and horrified by the sight of a streaking gnome in none but his underpants, are dropping their tools to cover their eyes. Constantly distracted by this unsightly fellow, the peasants can not keep up with the high volumes of resources needed for the Alliance to conquer the Basin.
2B-N3K-1D
1,000
FOR THE CAPTURE OF MR. STARKERS BY THE BANK OF STORMWIND
REWARD


REWARD
100,000 GOLD
WE WANT HIS HEAD IN A BAG
WONDER IF I CAN GET THIS FRAMED IN STORMWIND
actual size depicted
SERGAIS THE DEVIOUS

No.25 世界探险
PLAY!小报告之魔兽圣山游记
无聊度:★★★★★(=纯属无聊 ^&^)



黎明前大地总是黑暗的。在 WoW 里,19 级的小柔狼提着迪菲亚 Boss 艾得温·范克里夫的人头从死亡矿井里跳出来,成了西部荒野人民军的大英雄;30 级的小柔狼在暮色森林杀死伊丽莎并且拿到了藏尸者的心脏,拯救了暮色镇的居民……直到现在正做着到黑石深渊救温德索尔元帅的任务,流程大多是杀一大堆怪,然后获得某地区广大人民群众的认可并成为人所共知的英雄人物,也许这就是 WoW 玩家无法逃脱的宿命。不过,如今 59 级的小柔狼站在冬泉谷的暗语峡谷前面,面对燃烧军团一群 60 级精英大哥,目的只是为了去峡谷另一边令人神往的——海加尔圣山!

WoW 的历史可谓内蕴深厚,现在你能在达纳苏斯门神殿里最高处看到的,守护着整个暗夜精灵族的温柔美丽的泰兰德·风语者 II,曾在一万年前成为大德鲁伊玛法里奥·暴风之怒和他的弟弟伊利丹·暴风之怒关系破裂的导火索。伊利丹无法抑止对魔法的渴望,在玛法里奥准备将成为燃烧军团入口的"永恒之井"爆炸处理掉之前,偷取了永恒之井的圣水,并把它撒在海加尔圣山的湖里形成了新的永恒之泉。

玛法里奥和红龙、绿龙、金龙为了保护永恒之泉不会再次成为燃烧军团进入这个世界的通道,承诺一起守护这口新的永恒之井,并且在泉上栽种了参天大树"世界之树",巨大的树木成了夜精灵与大自然永远息息相关的象征,它散发的能量治疗着世界的每一处伤痕,这颗大树永远不死,暗夜精灵们也就永远长生不老。

4 年前,燃烧军团在海加尔圣山战役中将世界之树作为他们攻击的目标。在这场战争中,吉安娜和萨尔在危难之际抛开种族的血仇,于世界树下联手对抗燃烧军团,燃烧军团老大萨格拉斯的左右手阿克蒙德,被暗夜精灵大德鲁依玛法里奥召唤的无数守护世界之树的小精灵干掉(真是"鬼多力量大"……)。

对于这样一块和暗夜精灵种族密切相关的圣地,自然是每一个魔兽玩家不可忽略的胜地。于是小柔狼邀约 60 级德鲁伊和 60 级猎人共同踏上了前往圣山的艰险之路。两位暗夜精灵——德鲁伊和猎人前去瞻仰他们前人保卫过战斗过至今仍守护着的地方自然无可厚非,至于小柔狼,纯粹自助旅游 @#$!%...

暗语峡谷门口 2 个 60 级的燃烧军团同志可不是旅游景点收门票的,一个一个拉过来灭之。需要说明的是,峡谷内民风淳朴,可以驻足稍作观赏;有富瑟银矿石,矿工最爱;谷内山洞较多,容易迷路;燃烧军团同志皮厚血多技能强刷新快,不是吃素的,建议贴墙绕行,无奈之下再 K 之。

还好有德鲁伊队前潜行探路,3 人旅行团进入峡谷才不至于东走西窜。不过中间还是被灭过一次,猎人装死,德鲁伊变豹隐身,只有可怜的小柔狼被两个 60 级精英灭掉。复活后,大家小心翼翼,绕过几个洞穴最终来到了一扇凡人不可能穿越的山洞闸门前。

此闸门只有灵魂可以通过。方法是引洞口的精英,群体自杀,再从永望镇墓地复活跑路,至闸门另一侧复活。为避免死后装备损失 10%耐久度,建议:全脱!

小队中,只有小柔狼是人类,暗夜精灵死后则是飘忽的小精灵。为避免人类半裸灵魂跑路被其他玩家看到……还是放弃那 10%的装备耐久度吧。在闸门另一侧复活后,就进入了旅游目的地海加尔圣山。

海加尔圣山属于未开发的旅游景点,无旅店无餐馆,同行者若无法师,请在永望镇自备干粮。零食适量,以解旅途乏味,但请勿带包装复杂的食品,同时勿带木柴就地生火煮食,烹饪高手请山外自便,注意环保。整个圣山旅游半天即可,无需帐篷。

没有 NPC,没有怪,只有 3 人在这安静的海加尔圣山。宁静的夜晚,点点繁星,一轮圆月挂在空中,时而有雄鹰飞过,苍翠的树木多少年来一直矗立在圣山内,静静等待偶尔前来造访的云游者……

两只白老虎和一匹小马儿载着 3 人在青翠的草地上奔跑,在曾经赶着寻找头顶黄色感叹号或问号的 NPC,或者蹂躏有名字的任务 Boss 的艾泽拉斯大陆,安静的海加尔圣山一时间令 3 人极不习惯。纵马狂奔,经过小道穿过一个昔日要塞来到一块荒芜之地,中间的硕大地坑和旁边残存的建筑物表明这里曾经是暗夜精灵和燃烧军团激战的地点。小柔狼站在遗迹前,试图在脑海里勾画出当年残酷的战争场面:天昏地暗、雷电狂鸣,强大的燃烧军团手拿锐器,同身手矫健的艾泽拉斯各种族战士拼死搏斗,勇敢的战士身后是正在吟唱魔法的德鲁伊、法师、牧师们……多少年过去了,当年的战场至今还是寸草不生,天怨人怒。

继续踏着脚下的小道前行,经过一座小桥,往右走则是一道悬崖,推荐机器配置较好的朋友前去观赏夜景,此处也可作为情侣谈情说爱的风月场所,极为浪漫。

忠告:若在此处不慎失足坠落……灵魂就会出现在灰谷的墓地。当心哦!

回到原道,绕完一段盘山路,就来到了著名的永恒之井。其实这口井更像一道小河沟,中央就是世界之树,向上望去无法看到直耸入天的树冠,粗壮的树根抓住了整个泉。树根底部,就是那个让人生畏的老大阿克蒙德的尸体,现在只剩一具巨大的骸骨,不过模样仍然无比狰狞。

圣山处处风景优美,但只有在老大尸体处照相,才是你进入圣山的最有力证明。照片上书"xxx 到此一游",包你让其他玩家看到后羡慕不已。此外,可以潜入水里一窥水深,上下没有 3 分钟是无法完成的。除了德鲁伊可以变成海狮下水,术士可以用魔息术外,无水藤者请在包包里预先准备一瓶水下呼吸药剂。水内无鱼,钓鱼爱好者们不必太过兴奋。

兴奋的小柔狼选择了一个好角度,把视频特效全开,对着老大的尸体不停的"咔嚓"。照毕继续前行,无路,一路障挡前,上书"暴雪工程公司"(Blizzard Construction Co.,对于这种 YY 做法只有拜一个),大煞风景啊!

此次圣山旅游到此结束,除了可以潜行的职业能够较为轻松的进入外,其他职业之旅行者推荐两三人同行,特别是队伍里有一名可以复活者最佳,可以避免不必要的麻烦。海加尔圣山内有一处洞窟,应该是以后会开放的新副本,不过作为 WoW 的一位忠实玩家,相信没有人会看到泯息了几年的屠戮之地再次成为杀戮的战场吧?! ■(文/柔狼)





每当我们选择玩一个游戏,总会听到有人问:"这个游戏什么职业最厉害?什么职业最赚钱?"听到诸如此类的话题,我却不知怎么回答才好,因为各个职业都有各自的优点和缺点,职业的选择其实最主要的是看个人的喜好。在刚刚进入《快乐西游》创建人物时,会让你选择是魔心还是圣心。这时你一定犹豫不决,因为刚开始的你怎么知道该选择那种类型呢?你也许不会发现魔心和圣心的区别,不过在后期,你就会知道他们的区别在于中后期的技能学习上。因此,不如先来看看《快乐西游》四大职业的详细分析吧。

一、职业介绍

力士
一转师父:巨灵神
二转师父:牛魔王
偏向属性:力量

天生蛮力使他们成为强大的战士,在学会了龙斗气之后,更使他们在战斗中无往不利。力士都是肉盾型打手,高力量配合少量敏捷,厚重的护甲,强大的近身攻击能力。豪龙破、奔龙闪、狂龙乱舞、盘龙百裂无一不是他们杀敌制胜的绝招。除了拥有惊人的斗气外,他们还擅长一些护体的仙术,防御力也同样卓越。

力士分为 2 种:1、高护甲拿盾力士;2、高攻击重武力士。在技能的分布上我们来看看:

神铠术
18 被动
圣心独门技能
护甲 +10%

无敌
50 主动
圣心独门技能
怒吼一声,无敌 10 秒钟。

显然圣心就适合第一种高护甲拿盾力士,而魔心就适合第二种高攻击重武力士,其技能包括:

暴走
18 被动
魔心独门技能
遭到会心一击后,有一定几率产生 15 秒攻击伤害强化 120%的状态。

一斩封神
50 主动
魔心独门技能



发动高伤害攻击，敌人越多，攻击伤害越高。

力士本身的攻击力弥补了防御的不足，单体攻击较高，建议自己练级的时候攻击单个怪物，赚钱速度也可以。个人感觉圣心战士比魔心战士强一些，拿盾好一些，用盘龙的时候最好用双手武器。战士我没有多少好说的，感觉挺强的！加点的时候，攻击高就是硬道理！

猎手
一转师傅：嫦娥
二转师傅：二郎神
主要属性：敏捷

敏锐的感官、良好的视力，他们是天生的猎手。月之花、月之力、月之风、月之命使他们的箭术更上一层楼。加之嫦娥和二郎神悉心传授的天猎六诀，让他们在西行之路上占有重要的一席之地。

猎手也分为2种：1、高敏快弓猎手；2、高力慢弓猎手，在技能的分布上我们再来看：

残羽
18 主动
圣心独门技能
使敌人在5秒内无法发动主动攻击。

月之眼
18 被动
魔心独门技能
成功躲避敌人的攻击后5秒内，会心一击几率上升10%。

遁
50 主动
圣心独门技能
埋伏起来，不会被敌人看到，行动速度减半，持续时间6秒。

静
50 主动
魔心独门技能
令范围内的所有敌人昏睡，持续时间7秒。

这儿不能看出两种猎手的明显归类，但以个人见解而论：圣心属于防守型，魔心属于攻防皆备型，玩家可以根据个人喜好来选择。

弓箭手(猎手)由于需要箭只，金钱方面就会有点吃紧，但是由于攻击比较快加上属于远程攻击，通常只费箭只，而喝血的时候不是太多，后期练级抢怪速度也可以，相比仙僮而言是建议新手必选的职业。至于弓箭手练级方法，由于《快乐西游》有很多台阶，所以弓箭手只要站在安全的地方，按住攻击键就可以了，建议弓箭站在安全的地方越级打怪。平时一个人做任务就多买蓝，雷羽、冰羽、暴羽狂用，钱嘛刷SJ吧！

另外猎手还分快弓和慢弓。前20级最好用快弓，因为这时候弓的攻击没有拉开，速度快好一些，后期再分。感觉在50多级以后慢弓更好一些，攻击比快弓高好多，速度也慢不了多少，因为有技能速度可以达到65，快弓也就75，速度差别不是很大！快弓的优势是速度快，躲避高。这两种都还不错，我觉得用慢弓的话只要运气和力量够穿装备就可以了，而用快弓则要运气和力量够穿装备，其他的全加敏捷。或者用快弓也可以力量及敏捷够穿装备，其他的全加运气，哈哈！不过大家要注意了，这样的话，前期练级是比较差点，后期加运气多了，魔弓本身又有一加躲避技能，还有一个躲避后加爆击概率和一个技能是加爆击攻击力的，想来只要练到60级应该是比较厉害的！






快乐西游四大职业详细分析

希望各位玩魔弓的高手考虑一下这个问题，前景不错的！全MISS、基本上是爆击、爆击攻击又高，真是个很诱人的职业。

仙僮
一转师傅：托塔天王
二转师傅：太上老君
主要属性：悟性

强调对精神方面进行苦修，强大的精神力量，为他们施法提供了源源不断的能量。虽然所有的仙僮都可以修行两系的法术，但火系的终极魔法只有修炼魔心的仙僮才能体悟，同样，水系的终极法术只圣心仙童才能修炼。

由于仙僮的前期升级有点困难，加上前期法术不是很好，释放法术速度也不快，建议练级方法采用组队练级，也可以站在安全的地方远程打怪，按住攻击键就可以了。

变化师
一转师傅：猪八戒
二转师傅：孙悟空
主要属性：运气

保护队友是变化师的第一职责，多重变身，使变化师可以对整个队伍的能力提升起到很大的帮助，如变猪变熊可以提升攻击力；变狸猫可以提升回复能力；变老鹰可以提高会心伤害；变狼变马可以提高法术伤害；变老虎变麒麟可以使其成为一个打手。圣化系的变化师拥有化猪、化鹰、炎马等化形，使他们的队友牢牢的被保护在自己的羽翼之下。魔幻系的变化师拥有化狸、化鹰、霜狼等化身，为他们的队友提供了强大的攻击助力。

变化师可以分为：1、火；2、冰。变化师的圣心和魔心的选择非常重要，基本上所有的技能都被划分。其中圣门技能包括：

化猪
10 主动
圣心独门技能
队员生命+10%，攻击伤害至少+10，运气相关。

千年蟠桃
14 主动
圣心独门技能
瞬间回复生命，运气相关；每秒回复护甲4%，持续8秒。最多同时对5名人物产生效果。猪形专用。护甲回复效果只能同时存在一个。

化鹰
18 主动
圣心独门技能
队员会心一击伤害至少+25%，运气相关。变身后，自身回避+20%。

麒麟
50 主动
圣心独门技能
队员所有属性+7，四项抗性+10%。变身后，自身攻击伤害提升，运气相关。行动速度+75%。

魔门技能包括：

化狸
10 主动
魔心独门技能
队员护甲额外回复至少10点，运气相关。变身后，自身行动速度+30%。

化熊
18 主动
魔心独门技能
队员攻击至少+5%，运气相关。变身后，自身行动速度-30%，生命上限+200%。

霜狼
30 主动
魔心独门技能
队员水系法术伤害+3%，行动速度+10%。变身后，自身行动速度+50%。接近的敌人20%几率受到33-55水系伤害。

极冻之牙
40 主动
魔心独门技能
持续3分钟，全体队员武器攻击+2%。击中敌人时，10%几率令敌人冰冻2秒。狼形专用。毒牙、阳炎、极冻之牙三者效果只能同时存在一个。

这儿可以看出圣心到后期是第一种火，而魔心到后期是第二种冰，无论是魔心的还是圣心的，只要按照正常的加点，也就是高运型都很强。圣心和魔心的区别在于圣心的玩起来比较省事，后期魔心的单挑能力比圣心的强一点。这只是魔BB与圣BB之间的区别。

二、职业加点

所谓力士当然以力量为主。这样的话砍怪伤害才多，也好升级。另外力士除加力量以外还要加敏捷，加点方式：1~9级全力，10级以后4力1敏。

猎人作为远程攻击的角色，可以与魔仙僮相媲美，作为猎人敏捷是最重要的，良好的敏捷将会有极高的命中率、机动的灵活性和不低的攻击力，实在是个很好的职业。加点方式：1~5级全敏捷，5级以后2敏3力。

说起仙僮大家都不陌生，高攻的魔法和有点垃圾的防御，但是觉对是升级打怪的好手，《快乐西游》里的仙僮也不例外，悟性是仙僮的主要加点，加点方式：无论什么时候都加悟性，其他根据个人不同随意。

变化师是唯一可以在《快乐西游》中学习变化的职业，有趣的变换不但增加游戏的乐趣，而且可以暂时的提高属性，加点方式：10级以前把力量加到25、运气20，10级后3力2运。

看了以上四种职业的详细分析以后，是否对《快乐西游》的四种职业有了一定的了解呢？新手玩家们是否在心里已经拿定了主意选择哪个职业进入《快乐西游》开始愉快的冒险了呢？老玩家们如果对以上的分析还有其他的见解或补充，可以到官方论坛来一起讨论哦。■（文/雪舞蝶影）



《龙与地下城 Online》之艾伯伦吟游诗人

吟游诗人通常并不甘于街头卖艺这种简单工作,他们中的许多人依靠魔法技巧发掘着一个又一个古老的传说,还有人利用自己高超的人际交往和音乐能力担任起了间谍、大使、外交官或是历史学家等职务。吟游诗人也是一名优秀的冒险者,在政府或是家族商会中常常能看到他们的身影。

艾伯伦的吟游诗人主要居住在不列兰德、坎纳斯和瑟雷恩,尤其是安黛尔的大中城市。那些向往田园风光的吟游诗人,通常在爱尔丁原野上与德鲁伊绿吟者共同生活。

吟游诗人以通过独特的方法介入艾伯伦的魔法世界,他们以吟唱来施展魔力。传说天界巨龙西伯瑞斯在世界初生时用音乐赋予万物以生命,而吟游诗人的音乐正是那伟大旋律的余韵。

吟游诗人薇妮拉的故事

村庄周围的树林掠过阴影,空气中弥漫着不自然的恐惧感。鸟兽惊惶逃窜,薇妮拉连忙拨动鲁特琴弦,弹奏守护的旋律,音乐好像魔法护甲环绕着她,她希望这些音符能保护自己不受侵害。

突然间,周围的树林变得无比黯淡,仿佛巨大的阴影遮蔽阳光。薇妮拉保持着吟唱的旋律,右手端起了十字弓。但阴影的攻击仿佛皮鞭,无情地撕碎了她的防御,难以名状的恐惧由她心底升起。

"恶魔。"她喃喃低语,极力避免自己因恐惧而麻痹,"这里竟然有恶魔……"

拥有银铃般嗓音的著名记者薇妮拉特别善于追逐爆炸性的故事,这位吟游诗人原籍吉拉哥的首都柯南堡。作为吟游诗人,她曾经走遍五国,为《柯南堡新闻》的读者报道新闻和传奇故事。《柯南堡新闻》是科瓦雷中心地带最具权威的新闻刊物,曾全力报道终末战争,记者遍布整个世界。



最近,薇妮拉与德鲁伊加纳以及他的动物伙伴欧鲁萍水相逢。加纳他们正在爱尔丁原野上巡逻,帮助附近的农场抵挡"灰烬誓约"的骚扰,或是和绿吟者和妖精联手保卫原野的和平与安宁。薇妮拉相信,爱尔丁原野的故事正在等着她和德鲁伊共同发掘。

PK 基本要点

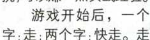
大家好,欢迎来到《盛大富翁》PK 训练营。尽管《盛大富翁》是一款幽默休闲的网络游戏,但商场如战场,为了让对手尽早破产,你必须学会如何使用那些可以陷害恶搞对手的 PK 卡片,比如让对手无法控制行动的梦游卡,让对手瞬间进入医院的手雷卡等等。当然,也要随时提防别人的 PK 招数。

一位成功的 PK 者首先需要具备瞬间找到敌人弱点的本能,其次要能保持冷静。愤怒和激动确实有短暂提升战斗力的效果,但同时也会让你浪费掉大把的金钱。记住,金钱就是你的生命,无论如何都要保证自己的金钱不少于 2 万。

抓住 PK 的时机,用最快的速度让对方失去战斗力,这时快捷键将起到至关重要的作用。游戏屏幕下方的一排卡片分别以键盘 1 到 8 的数字键表示,例如在向对手投掷手雷时,要记得左手按下代表手雷卡片的数字键,右手不停点击鼠标,以保证在最短的时间内,让所有的手雷全部击中目标。

PK 主要发生在以下几个地点:点券商店内、高级宾馆前,或是一大块相连的高级建筑前。进入点券商店的人总是会吸引四面八方的手雷,因为在买卡片道具的时候玩家往往没有机会躲避;而宾馆和高级建筑前的大战则无非是想把地产主人送进医院,自己好吃"霸王餐"。因此,每当走到这些地方的时候,大家一定要注意周遭的动向,做到天时地利了然于胸。





初期的 PK

了解了这些基本常识后,我们就可以正式进入备战状态。理论要结合实践,所以强烈建议菜鸟们先选择一张新手地图,找个和你一样的菜鸟单挑,可以赚一点实战经验。

游戏开始后,一个字:走;两个字:快走。走不等于逃,在游戏中逃跑是要扣分的。这里的走,是让你多走路,走得越快,遇到空地的机率越大。走也是一门学问,开局时人物会有一张路障卡和一张骰子卡,不要吝惜它们,如果你的出发点不错,正在一条街的头上,那你就可以用这几张卡把相连的三块地都买下来,这样不管对方踩到你的哪块地,都要付出三块地的过路费哦。

游戏前期的 PK,是为了让对手住进医院或者宾馆,这样自己才能有更多机会抢到更多的地。开局每人都会有三张手雷卡,每张手雷卡能造成 30 点 HP 的伤害。不要一开始就急着扔手雷炸人,因为玩家有 100 点







HP，你扔完三张也不见得会炸死一个。所以，时机的掌握很重要，当你看到某某某被狗咬了或是踩到地雷了，这些可都是减少50点HP的哦，赶快落井下石，送上两个手雷吧，保证他进医院，那时整个地图就是你的天下啦。还有，假如你很幸运地买到一块特殊地块，千万别犹豫，立刻用工人卡建宾馆，宾馆虽然收的钱不多，但是可以让你的对手在那儿住上一天，在游戏开局的时候，一天的耽搁就够你多买好几块地了。

中期的PK

很快，一块块待售的空地就被倾销一空了。游戏中期的PK主要是为了想方设法阻止对手在自己的土地上建造高级建筑。此时要注意小地图，每一位玩家在游戏内发生的任何事件，小地图上都会精确地标识出他的位置，以方便你趁火打劫。当你踩到小恶魔的时候，赶快用你的骰子卡、路障卡和停留卡吧，走到别人的地皮上，一层层地拆掉，虽然会支付一点钱，但是给对手带来的经济压力可是巨大的，特别是一些大块地上的建筑。记得多买几张拆除卡，看到哪块地给你的威胁最大，不用多说，一个字，拆！

如果对手正好走到你身后那一格，别犹豫，赶快使用定时炸弹卡，给你的对手绑上定时炸弹。绑上后快快逃跑，离你的对手越远越好。定时炸弹会在15秒后爆炸，即使对手是满血也会被送入医院住上3天，这可是以逸待劳的好办法。

地图上所有标注“+”号的地方，都是住院的玩家出院时将要出现的地方，如果你碰巧走到这些地方，一定别忘了放一个地雷或定时炸弹，让住院的玩家一走出医院的大门就再次中弹，到时候手雷卡啦、梦游卡啦，一个不留，全部招呼上去。总之，一定要让你的对手三天梦游，两天住院，建好的房子拆不掉就改建，让对手呼天抢地捶胸顿足，后悔遇见你这样的对手。当然，折腾对手之余可别忘了一定要多多建造自己的土地，这样才能让对方更快破产。

后期的PK

到了游戏后期，所有的房屋都已经建得差不多了，物价指数也高涨不下，寸土寸金啊。这时候路障卡就会发挥极其重要的作用，在尽量放慢行走速度的同时，你要始终关注对手的行走方向，更要密切注意小地图，一发现对手走到了你精心建造起来的最“性感”的地段上，不要犹豫，赶快使用路障卡，最好配合梦游卡一起使用。当梦游遭遇路障，对手想不破产也难。如果没有能让对方梦游，那就在对手遇到路障被迫停下后，补上一张停留卡，这样对手就得付双份的钱。如果这时候再来一张乌龟卡，敌人就只有哭的份了。记住一定要选择一块自己最得意的地段让对手驻足，还要小心自己的队友或是乞丐，不要让他们抢先走过来破了你的路障卡。

经过一番指导，相信你应该已经把那些敢于捋虎须的家伙们PK到穷困潦倒、破产乞讨了吧。接下来应该好好总结一下刚才的PK过程，看看本次PK活动成功在哪儿，不足在哪儿，哪些人可以PK，哪些人最好不要去碰，最好和哪些人组队一起PK别人等等。将这些心得汇总起来，也可以教育其他的菜鸟们尽快“脱贫致富”。■





PK七种武器

以下是《盛大富翁》中杀人于无形的七种武器，每天在睡觉前默念一百遍呀一百遍，以保证你在今后的PK中战无不胜，攻无不克。

■《盛大富翁》PK七种武器之一：核弹卡

暴力值：★★★★★
获得值：★★☆☆☆
见效值：★★★★★

核弹卡堪称PK众武器之首，所到之处寸草不生，所有的建筑降落三级，所有土地变为无主状态，无论你是玩家还是NPC，哪怕是那条喜欢乱咬人的疯狗，核弹过处一律消失不见。正因为核弹卡的威力实在是太大，所以在游戏商店内无法购买，只能靠玩家建造研究所自行研究。一旦在游戏中看见对手有建造研究所的迹象，不要手软，一定要扼杀在萌芽状态，否则等核弹造出来，你就只有哭的份了。

■《盛大富翁》PK七种武器之二：飞弹卡

暴力值：★★★☆☆
获得值：★★★★☆
见效值：★★★☆☆

相比核弹卡，飞弹卡就要温柔得多了，而且在商店里就可以购买到，只是威力要比核弹卡小很多，只能毁坏一层游戏建筑。不过若是炸到对手，也可以减少70点的HP，再加上一枚手雷，对手基本上只有进医院这一条路可以走了。注意，玩家在行动状态下是打不到的，所以在发射飞弹之前，一定要确定对手是静止不动的哦。

■《盛大富翁》PK七种武器之三：手雷卡

暴力值：★★☆☆☆
获得值：★★★★★
见效值：★★★☆☆

比起核弹和飞弹来，手雷卡显得有点小儿科，但它的获得途径非常简单，游戏开始的时候系统就会人手发上三张。想用手雷卡生生把对手炸进医院或许比较难，但是，用来偷袭陷害一下不小心被狗咬，或是走到别人大型体育场前的倒霉鬼，可以说是上上之选，说不定一个手雷卡就能让对手去医院疗养啦。

■《盛大富翁》PK七种武器之四：梦游卡

暴力值：★☆☆☆☆
获得值：★★★☆☆
见效值：★★★★☆

和天上乱飞的各类炸弹来说，梦游卡就显得温柔多了，最多只是梦游你三回合，让你的行动不受控制而已。虽然暴力不足，可它的效果依然恐怖，好不容易建造了一块值钱的土地，捏着手里为数不多的银子，眼巴巴地看着第一个客人马上就要走过来了。结果客人不慌不忙地掏出一张梦游卡，顿时，你的一切行为不受控制，客人悠然而过，你却分文未得，搞不好还撞到别人的地上去，这怎一个惨字了得啊！

■《盛大富翁》PK七种武器之五：毒药卡

暴力值：★★★☆☆
获得值：★★★☆☆
见效值：★★★☆☆

毒药卡，顾名思义，就是要给对手施毒，只要中了毒药卡，每行动一回合都会减少10HP。也许开始的时候对手还不以为然，看他行动了三四个回合还没有加血的意思，那还等什么？手雷卡招呼。嘿嘿，到时候他也只能在医院里后悔莫及啦。

■《盛大富翁》PK七种武器之六：定时炸弹

暴力值：★★★☆☆
获得值：★★★★★
见效值：★★★★☆

明知道自己会被炸得尸骨无存，却也无能为力去改变什么。在15秒的倒计时间里，你走过的土地照样要给钱，住过的宾馆仍然要付帐，健身过的体育馆一样要损HP。看着计时器一秒一秒地减少，感受着自己一步一步走向死亡，那滋味，你只有试过才知道。

■《盛大富翁》PK七种武器之七：地雷卡

暴力值：★★★☆☆
获得值：★★★★★
见效值：★★☆☆☆

使用地雷卡貌似一种守株待兔的举动，满大街的道路，你怎么知道对手就一定能走到你放地雷的那一点上呢？其实只要看准对手的几条必经之路，就可以一劳永逸了，例如医院出口处、点券商店上。或者干脆放在一块你没走到的空地上，对手要买也得付出点HP。不过一定要小心，说不定绕一圈最后踩到地雷的还是你自己，那样可就偷鸡不成蚀把米啦。



修罗界的那把屠龙

文/严丹霖

佛经说，众生在过去、现在及未来的三世中，不断在六道中流转，那六道便是地狱、饿鬼、畜生、修罗、人、天。六道轮回的第四世界为修罗界，阿修罗王又名无端正，彼有天福而无天权。为修罗者　恚、我慢、争强好胜、猜疑心重，而修罗界则是弱肉强食，血腥杀戮，恶战无尽。

"我听过一个传说，在玛法大陆上有一处修罗界，其间流落着一把绝世神兵'屠龙宝刀'。此刀盖世无双，拥有者可号令天下。但多少年来，无数人四处寻找，却始终没有人能得到它。"

0点0分

我慢慢睁开了双眼，渐渐从死亡的迷雾中苏醒过来。只见天空如血，大地上寸草不生，远处还传来阵阵喊杀声。一群人正在举刀相拼，以命相搏。这里是红名村，玛法大陆上最后一片蛮荒之地，一片被众神封印的神罚之地。我已经有很多年没有来过这里，流逝的时光几乎让我忘却了这片诅咒之地的存在。

很久很久以前，在天地初开之际，众神为了维护世界的秩序与公正，用无上的咒法封印了一个远离尘世的村庄，所有嗜血好杀的凶手，死后的灵魂都将被封印在这个村子里12小时。这村庄是玛法大陆上最黑暗、最混乱的地方，这里没有任何秩序，杀戮不被禁止，杀人者不但不被惩罚，还能任意掠夺被害者的一切财产。这里的杀戮从上古一直延续至今，从未停止。最初这个村庄是没有名字的，但由于村子的每一寸土地都浸染着鲜红的血，后来人们就称之为"红名村"。

我叫晨，玛法大陆上的一个流浪法师。多年来，我一边旅行，一边修习法术。虽然我曾独闯白日门，独斩触龙神，但我很少杀人。就在一个小时前，我在比奇城外遇见了一位叫"蝶"的女战士，正被四海盟的几个帮众围攻。她明明不敌，却并不退却。就在她快要被当街斩杀的时候，我出手救了她。我的好事引来了四海盟的疯狂复仇，我奋力击杀数人，却还是寡不敌众，被乱剑所杀。当我复生后，就来到了红名村这里。

流落到红名村的人，全是流氓、强盗、杀人犯。看来我这身恶魔长袍和辛苦得到的血饮宝剑都要折在这里了，我叹了口气，想先找个藏身之所避一避。

0时29分

行走在村子里，我身上的宝甲和手中的神剑引来了无数饿狼般的眼神。走过村口时，七、八名衣甲不全的落魄武士向我靠了过来，慢慢地将我围在中间。

一个持剑的道士挡住了我的去路，似笑非笑地对我说："穿这么光鲜进红名村，你以为是来旅游吗？东西都交出来，剑、衣服，还有背包里的钱和药水，都扔在地上，否则别怪我们不客气！"

我微微笑了笑，道："道士不清心寡欲地去修道，却非要在刀口上舔血，做个不知羞耻的强盗。有本事，就尽管来拿。"说着便默念咒语。晴朗的天空中毫无征兆地落下一道巨大而明亮的闪电，准确地劈在道士头上。闪电术刚完成，我立刻拔出宝剑，向道士跃了过去。血饮出鞘，便要饮血。"哧"的一声，纯钢锻造的长剑风驰电掣般地刺进了他的胸膛。

那道士面若死灰，仰面跌倒，药水和装备掉了一地。他那群同伴不急着为他报仇，却像一群贪婪的豺狼，迅速上前瓜分了道士的遗物。杀人者必被人杀，强盗也逃不过被抢的命运。

我乘机找了个缺口一跃而出，但强盗们怎能容我轻易逃脱，在我身后紧追而来。雷电、火符、毒药，各种攻击不断打在我身上。幸好他们装备破损，而我又在恶魔长袍的保护下，故能毫发无伤。我且战且退，同他们周旋。

1时8分

激烈的打斗吸引了更多人的注意，我手中的血饮宝剑是罕见的利器，于是有越来越多的人加入了追杀我的行列。红名村委实太小，跑来跑去就那么几个地方，我闪躲得越来越吃力。

刚刚转过一幢房屋的拐角，一个法师突然挡在了我的面前。他一边口念咒语，一边将手指向天空。"闪电术！"我急退一步，他召来的闪电劈落在我刚才落脚的地方，打得岩石碎裂、乱石飞舞。还没等我站稳，第二道闪电又向我劈来，我只有继续后退，没想到却撞在了身后一个战士的身上。战士一惊，立刻挥刀向我斩来。我侧身闪过，举剑反刺。战士并不躲避，只将战刀在空中画了个弧形，重重地砸在了血饮剑狭长的剑身上。这一击几乎让我的宝剑脱手，双手颤抖不已。

在战士和法师的前后夹击下，我已无路可逃。背靠墙壁，我轻轻摸了摸血饮冰冷的剑刃，仰天长叹。

"晨，快往这里冲！"一个清脆的女声在喊我的名字。我抬眼望去，人群外一名女武士正挥舞着大刀"井中月"，向我冲来。那不是蝶吗？我在比奇城救过的那名女子。

蝶的刀势凶猛强横，所到之处无人敢挡，巨大而沉重的井中月被她使得出神入化。只见她手舞大刀迎风而立，如女武神般潇洒威武。蝶的冲锋，将包围我的人群冲得七零八散。我立刻打起精神，默念咒语，施放护体法术"抗拒火环"，在脚下制造了一圈炙热的火焰。火焰在咒语的催使下，猛烈地向四周扑去。人群倒退的刹那，我从缝隙间迅速闪了出去。

蝶见我脱险，对我喊道："跟我来！"然后她飞一般向村西口跑去。蝶似乎对红名村地形很熟，三转两躲就闪进了一条胡同，我只得紧跟着她进去。等我进去后才发现，这是夹在三面坚固的高墙中间的一条死胡同，没有出路。蝶并不慌乱，横刀立马地站在路中间，对我说："咱们背水一战吧！"

真是个疯狂的女人！我苦笑道："你想以二敌百吗？"

1时39分

小巷十分狭窄，只能容纳一、两人进出。我施放火墙术，在巷口制造了一片熊熊燃烧的火海，蝶则仗着利刀厚甲，站在火墙后独自一人堵住路口。她将井中月横于胸前，杏眼圆睁，在火光的映射下英气十足。

强盗无法发挥人多的优势，单挑又无人能与蝶争锋，因此谁也不愿冲在最前面。我们以两人之力与他们僵持不下，直到这一刻，我才有机会好好看看这位女武士。蝶英武有力又不乏女子的温柔，那件高级武士才能穿的圣战保甲在她身上别有味道。面对那群如狼似虎的强盗，她一直在微笑，浅浅地笑。或许是因为刚才打斗得激烈，她的脸有些泛红，那朝霞般的淡淡红晕更显妩媚动人。她不妖娆，不做作，一切的一切都让人很舒服。

我对她一拱手，说："蝶女侠，你救了我，也保住了我的血饮剑，我先谢过了。"

蝶侧过脸笑着对我说："谢什么，这些事情都是因我而起。你不在比奇城出手，就不会被四海盟追杀，也就不会到这鬼地方来了。"

"那我们就算扯平了吧。你怎么也到这里



来了？”

“都是那四海盟太小气，只不过拿了他们一把小刀，居然就出动了两个堂主、几十个帮众，从沙巴克一直追杀我到比奇城。”她一边说一边对我亮了亮手中的大刀井中月，“我虽然砍倒了几个，可最后还是架不住他们人多。”

“原来我是帮了一个美女大盗啊。”我愣了愣，道：“也罢，反正四海盟也不是什么好东西。”

“玛法大陆上难道还有好人吗？”蝶说着，望了望火墙外那群对我们虎视眈眈的强盗。他们的身影在跳动的火焰中扭曲变形，就像一群张牙舞爪的野兽。

我有些黯然，又道：“不过你也真是胆大，四海盟的东西你都敢抢。”

蝶义正言辞地说：“就因为是四海盟，我才动手抢的。他们仗着人多势众，到处欺人占地，我早就看不过去了。所以故意夺了他们的刀，找找他们的麻烦。”蝶顿了顿，又眯起眼笑着对我说，“而且这把井中月也是我一直想要的。”

就在我和蝶聊天的时候，红名村入口处突然一阵骚动。我远远地望去，只见一群衣甲整齐的人，持刀戒备，列队而立。他们几乎全是战士，个个身披战神甲，手持炼狱巨斧，统一装束，如军队般整齐。

“四海盟的炼狱铁卫团？”我惊道。炼狱铁卫团是四海盟盟主“纵横”的亲卫队，个个都是精锐中的精锐。他们装备精良，战斗时齐进齐退，有着不可思议的战斗力。四海盟就是靠他们夺取沙巴克，横扫天下所向无敌的。

“四海盟想干什么？难道就是为了这把井中月？”蝶的脸色变得很难看。

我忙道：“应该不会，井中月虽是名刀，却也不是什么绝世神兵，四海盟不会为了它如此劳师动众。”

3时40分

炼狱铁卫团的人马越聚越多，已近百人。忽然间，整齐的队伍从中间分开，让出了一条路。一名法师和一名道士簇拥着一位高大的战士，走到了队伍的最前面。那战士身披一件带有金色翅膀的黑色铁甲，甲胄的金色与黑色交相互映，仿佛午夜时分激荡的电闪雷鸣，透出一股威严之气。

蝶悄悄地说道：“天魔神甲！他就是四海盟的盟主纵横。”

纵横和他所创建的四海盟是一个传奇。数年前，纵横带着一把生锈的短剑来到玛法大陆，短短几年内便击败所有反对他的势力，凭空建起了四海盟这个巨大的王朝。如今他已坐拥沙巴克，令天下英雄臣服，成为玛法大陆上真正权倾天下的霸主。

“纵横近来很少出现，四海盟的政务几乎都是由他的亲信在处理。今天突然来到这小小的红名村，却是为何？”我有些纳闷。

这时所有的打斗都停了下来，红名村一片死寂。大家都在看着纵横，惶恐地揣测着将要发生的事情。

纵横站在队伍的最前端，高举右手，朗声说道：“我手指之物，尽为我四海盟的财产。铁卫团所踏及之处，皆为我四海盟的疆土。”纵横又将手指向发愣的众人：“从现在开始，红名村由四海盟接管，你们向我跪拜吧。”

人群中一阵骚动，有不服者高举武器，愤怒地咒骂，嘲笑纵横的狂妄。

纵横将举起的手重重落下，对身后的铁卫团冷冷地说道：“杀！一个不留。”

近百名身披重甲的炼狱铁卫摆成一个钢铁般的的方阵，一齐举起战斧，沿着狭窄的街道向众人步步逼近。

蝶轻声对我说：“看来故事才刚刚开始。”

5时56分

人群中一名愤怒的战士高喊道：“四海盟你们欺人太甚，真就视天下英雄为无物吗？大不了一死，我们今天和你拼了！”在他的带领下，几名不甘受辱的战士手持兵刃迎着军阵冲杀了过去。只见刀光闪，鲜血溅，一瞬间，十几把炼狱战斧已把冲上来的几人斩于身前。那几人的武器、盔甲也随之掉在地上，铁卫们扫视了落下的物品，又继续往前推进。

四海盟的军阵离我和蝶所处的位置还有一段距离，望着他们，我的脑海里忽然闪过一道光。我压低声音对蝶说：“我听过一个传说，在玛法大陆上有一处修罗界，其间流落着一把绝世神兵‘屠龙宝刀’。此刀盖世无双，拥有者可号令天下。但多少年来，无数人四处寻找，却始终没有人能得到它。”

蝶的眼中透出了光彩：“我也听过这个传说，一直以为只是传说而已。”

我看着缓慢推进的炼狱铁卫，道：“红名村或许就是传说中的修罗界，屠龙宝刀就在这里，就在我们身边某个人的身上。纵横率领四海盟精锐大举来犯，也许就是为了那把屠龙刀。”

蝶问：“屠龙刀是整个大陆上绝无仅有的神器，谜一样的兵刃，怎么会在这个强盗聚集的地方？”

“我不清楚。但纵横不会去做对自己没有好处的事。能让已拥有天下的纵横感兴趣的东西，怕也只有屠龙宝刀了。”我答道。

“屠龙刀只有战士才能用，它是每个战士梦寐以求的终极武器。纵横是战士，我也是战士，我明白他的欲望。”蝶的双眼有些迷离，“晨，再帮我一把！”

7时11分

我来到红名村已有近8个小时，再过4个小时，我就能解除封印，离开这里。但我没有想到，在将来的4个小时里，我竟会见证那场日后被载入玛法大陆史册的“红名村血战”。

炼狱铁卫团不断向前推进，格杀一切阻挡他们的人。他们一面杀戮，一面检查死者掉落的装备，这让我更加确信自己的猜想。看来纵横是想清剿红名村，杀死红名村中的每一个人，搜查每一具尸体、每一个行囊。他已确信屠龙刀就在红名村。

红名村的流放者哪里是四海盟的对手，虽然他们人数占优，但毕竟只是一群乌合之众。炼狱铁卫团的可怕之处在于严密的组织、完美的配合和悍不畏死的精神，近百把炼狱战斧齐上齐下，割草般迅速斩倒挡在身前的任何对手。所到之处，抛出的是残缺的肢体，传出的是濒死者的惨叫。惨叫声回荡在天空下，冲击着每一个敢于反抗者的神经。鲜血和死亡把绝望和恐惧的种子植入每个人心里，渐渐的已经没有人再敢上前搏命，人们握着武器的手开始颤抖。

用雷霆般的杀戮打击敢于反抗的敌人，这一直是四海盟引以为豪的作风。对于铁卫军团的表现，纵横很满意，他微笑地看着这场刚刚开始的大屠杀。

此时我和蝶已经踏着燃烧的火墙，走出了那条小巷。蝶有些激动，她举起井中月，朝着不断退后的人群高喊：“你们都怕了吗？害怕他们的铁甲军阵？害怕他们的炼狱战斧？那就任人宰割去吧！任人掠夺你们的财产，践踏你们的尸体吧！我可不是任人宰割的可怜虫，就算死，我也要让四海盟付出代价！”说完，她便冲了过去。

一个瘦弱的女子举刀冲在前面，想要孤身迎战整个炼狱铁卫团！

蝶的出现仿佛一颗火花，点燃了每一个人。人群中有人应声喊道：“伸头是一刀，缩头也是一刀，老子今天拼了！”

“砍死一个保本，打翻两个就赚！死也要多拉几个四海盟的人当垫背！”……

吼声此起彼伏，在红名村上空雷鸣般响起。

被鼓起斗志的人们红着眼，潮水般地冲向了四海盟的铁甲军阵。

（未完待续）■





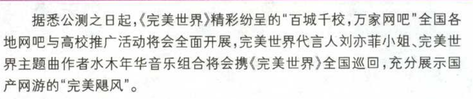
MTV 女主角诞生 《完美世界》携奖公测

2005 年 11 月 18 日,《完美世界》"MTV 女完美女生十强决赛"终于在北京隆重举行,与此同时,《完美世界》也即将进入公测,完美时空董事长池宇峰先生、国内著名音乐组合水木年华及京城众多主流媒体参加了此次盛会。

经历了网上投票预选,顺利跻身十强的选手:北京的傅晶、候佳洁、陈阳,山东的麦麦,四川的熊燕,辽宁的睿,上海的汤春婷,安徽的崔慧、蔡萌,重庆的高寒,在总决赛中尽展实力,为现场观众带来了自己拿手的才艺。无论是唱歌、跳舞还是乐器表演都在全方位的将自己展示给各位评委和观众朋友们。

为更加公正、客观、专业的对参赛选手进行评审,此次《完美世界》MTV 完美女生总决选的评审团也均是重量级人物,除去水木年华及其经纪人和 MTV 制作人等专业人士之外,更有 sina、QQ、瑞丽等知名媒体参与。经过激烈的比拼,评审团最终一致认为来自北京地区的选手陈阳当之无愧为完美女生,她将就此成为水木年华《完美世界》同名主题曲 MTV 中的美丽女主角。

《完美世界》MTV 完美女生总决选结束后,完美时空董事长池宇峰先生宣布:"《完美世界》的公测将在 11 月 25 日正式启动。"经过前几次的测试之后,《完美世界》得到了广大玩家的热情支持,在 Chinajoy 中国游戏评比中一举夺得"玩家最期待网络游戏"、"中国最佳 3D 游戏"、"中国最佳原创游戏"三项大奖,在其他方面也是屡有斩获,赢得了众多专业媒体的一致推荐,被列为 05 年度国产网游的大作之一。池宇峰先生表示:"《完美世界》具有包括:自定义外型、真 3D 飞行、超大无缝地图、玩家自建家园等在内的多项革命性创新系统,从游戏品质到内涵等多方面都深受广大玩家的喜爱,能够毫无争议一举摘得三项桂冠,是广大玩家热情支持和积极参与的结果。作为由国人自主研发和代理的网络游戏,《完美世界》将会一如既往的做好游戏,为中国的广大玩家提供更多的精品之作。



据悉公测之日起,《完美世界》精彩纷呈的"百城千校,万家网吧"全国各地网吧与高校推广活动将会全面开展,完美世界代言人刘亦菲小姐、完美世界主题曲作者水木年华音乐组合将会携《完美世界》全国巡回,充分展示国产网游的"完美飓风"。

发布会后,本刊记者就《完美世界》公测的情况采访了完美时空运营中心总监竺琦先生。

记者:竺总您好,《完美世界》公测阶段和以前相比,在内容上会有哪些不同呢?

竺琦:首先,在内测中有许多玩家给我们提出了中肯的意见和建议,此次公测就这些建议对游戏的战斗、任务、技能、职业等方面都进行了不同程度的修改与调整,使之更符合玩家的需要。另外,我们还添加了大量全新的物品道具,高等级的黄金装备和暗金装备也将加入到游戏中,同时装备系统也将拥有不同的特效,变得更为华丽。此次公测我们还添加了更多的地图、副本和怪物,隐藏任务和全新职业——"羽芒",也会在公测期间同大家见面。而大家关心的邮寄和寄售系统,也添加到了公测版本中。总之,此次公测,代表着《完美世界》正式进入一个成熟的发展阶段,希望大家能继续为我们提出更多的宝贵意见,和我们一起将游戏制作的更加完善。

记者:那么,在推广方面,《完美世界》此次公测阶段又会有哪些举措呢?

竺琦:在《完美世界》的公测期间,我们已联系了全国范围内的各大网吧,制作了《完美世界》的精美大型墙面喷绘。公测伊始,将着重在网吧及校园内进行推广,水木年华将带着《完美世界》在校园中进行巡回演出,而完美代言刘亦菲小姐,也将再次与大家见面,展示《完美世界》的精彩魅力。总之,我们将会以最大的努力,让更多的玩家了解《完美世界》,接受《完美世界》,喜欢《完美世界》。

记者:《完美世界》作为今年最引人注目的国产网游,大家对它的前景比较看好,请问竺总,您期望《完美世界》未来能达到一个什么样的高度呢?

竺琦:国产网游经过这么多年的发展,已经具备了相当的实力。而且我们拥有世界上最大的用户群,我相信在中国,一定能诞生出世界级的游戏开发运营企业,而我们也在向这个方向努力。但想要实现这个目标,就需要一步一个脚印的坚持走下去,《完美世界》开了一个好头,我相信凭借我们的实力和广大玩家的支持,我们最终一定能够实现这个目标。

记者:在此,也特别祝愿《完美世界》公测能够圆满成功,希望完美时空也能早日实现自己的目标。最后,请您对我们的读者朋友说几句吧。

竺琦:《家用电脑与游戏》的广大读者朋友们,大家好!《完美世界》即将和大家正式见面了,在《完美世界》里,大家可以感受到以往在其他游戏中从未有过的娱乐体验,自由化、个性化是我们期望通过这款游戏表达的内容,在《完美世界》里,每一个玩家都能寻找到属于自己的乐趣,这是一款绝对不会让你失望的精彩游戏,请大家记住 11 月 25 日,届时,你将会领略到一个充满乐趣的"完美世界",谢谢大家。■







完美世界》已经开测有一段时间了，你是否已经成为一个人人羡慕的大富翁了呢？还是仍旧青黄不接，过着买完药丸就两袖清风的日子？现在笔者就给大家透露几招发财秘诀，相信不久后你一定能成为一个腰缠万贯的有钱人！

完美赚钱第一招 挖掘材料要趁早

刚刚来到《完美世界》的朋友，肯定是身无分文的，那么在最初的创业阶段怎么样才能迅速累积起自己的一些基本资金呢？没办法，大家就先去打打怪吧。当基金累积到2100金币时，大家就跑去货郎那里买上一把矿铲，这样就走出了致富的第一步！因为有了矿铲后，就可以去采集各种各样的材料，如草药、木材和矿石等等。一些没有收集材料的朋友缺乏这种随处收集材料的意识是很严重的，虽然说路边的花花草草很零散，收集起来不太容易，但是如果有意识的一路收集下来，数目是很可观的。挖来材料后，可以找城中摆摊收集材料的玩家处清货。

种类	物品名称	市场收购参考价
木材	原木	500——800
木材	粗木料	3000——5000
草药	千金子	1000——1500
草药	天仙子	500——1500
草药	婆罗子	500——1500
草药	蜂蜜	500——1500
草药	雄黄	1000——2000
草药	木蝴蝶	250——500
草药	首乌	500——1500
草药	接骨木	250——500
草药	九香虫	500——1500
石材	砂石	100——500
石材	生铁	500——1000
石材	高碳钢	2000——3000
石材	煤粉	500——1000
石材	烟煤	1000——5000

注：视各服务器行情不同将做修改。以上仅供参考。

建议货比三家再决定卖谁。了解材料的大致价格就可以找收购价最高的人贩卖，如此一来大可狠狠赚上一笔！

完美赚钱第二招 生产技能不能少

当玩家基本等级升到5级后，就可以开始学习生产技能了。这不仅可以使你自给自足，而且还能和其他玩家以物易物。相对应的学习技能NPC有：铁匠 --> 武器制造；服装店 --> 护具制造；饰品店 --> 饰品制造；药店 --> 药品、灵符制造。

学习完后，便可进行材料的合成。这里需要说明一点：无论学习何种生产技能，在合成材料方面都没有限制，比如学的是武器制造，合成材料既可以合石材，又能合草药。一些进阶的材料是很吃香的，大部分的玩家都会开店以高价收购高级材料。

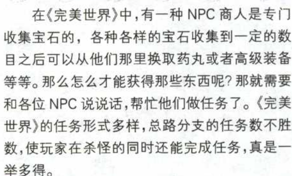
部分合成的基本资料：

生铁9个→高碳钢1个
高碳钢9个→白炼钢1个
原木9个→粗木料1个
粗木料9个→精木料1个
动物皮毛9个→粗制皮1个
粗制皮9个→皮革1个
棉线9个→丝线1个
丝线9个→合成丝1个
动物胶9个→浓缩胶1个
浓缩胶9个→强力胶1个
煤粉9个→烟煤1个
烟煤9个→无烟煤1个
脂肪9个→提炼油1个
提炼油9个→合成油1个
砂石9个→碎石1个
碎石9个→磨石料1个

最后合成的高级材料每个起码5000到1万左右。在材料方面有很大的市场潜力，只要做好炒货和价格控制，完全能赢得暴利。

另外，学习了生产技能后还能在武器和防具上进行镶嵌。镶嵌的前提是必须要有带洞的武器、防具（目前只有这两种物品可以镶嵌）和属性宝石，这些道具的获得途径为打怪或者生产获得，需要镶嵌物品可以到城市内的铁匠、裁缝处进行镶嵌。镶嵌是需要花费一定费用的，使用不同等级的物品和不同等级的宝石消耗的金钱也不同。属性宝石分为五种，不同种类的宝石附加的属性不同，同样的宝石也有等级差异，等级越高增加的属性值越高。所以，当使用高等级的宝石镶嵌在装备上后，可以使武器发挥出超常的威力，也可以卖一个好价钱。而当你打到垃圾防具时，可以分解成元石卖，是直接卖商店价钱的4-5倍。

也许有人会问我到底学哪个生产技能比较赚钱？我只能说都赚钱，学任何一种技能都有其优势和劣势，关键看玩家们如何去研究然后做出最后的决定了。虽然说武器制造技能比较不错，做出的武器可以自己用，不用再花钱去买，但是想到出去打怪所用的消耗品可是自己掏腰包出钱买的啊！这个时候是不是觉得学药品制作的又不错呢？所以说学任何一种技能都是一种特色。



完美赚钱第三招 任务仙石要收集

在《完美世界》中，有一种NPC商人是专门收集宝石的，各种各样的宝石收集到一定的数目之后可以从他们那里换取药丸或者高级装备等等。那么怎么才能获得那些东西呢？那就需要和各位NPC说说话，帮忙他们做任务了。《完美世界》的任务形式多样，总路分支的任务数不胜数，使玩家在杀怪的同时还能完成任务，真是一举多得。

在一些任务中，可以随机得到各种不同类型的仙石，还能获得荣誉点数，何乐而不为呢？如果运气差点能得到仙石碎片，如果人品不错那就可能得到仙石了。这些仙石可以拿去换自己生活的所需品，也可以拿去和玩家交换得到金钱。或者收集到一定数目一定类型的仙石后可以换更高级的宝石。

下面为目前市场收购仙石的参考价格：

仙石碎片 3000——7000
天仙石 6W——8W
地仙石 3W——5W
人仙石 3W——5W
一元石 200——500
两仪石 500——800
三才石 1000——1500
四象石 1500——2000
五行石 2500——3000



如果拿仙石去换药丸和武器的话，个人建议还是等级高了再去换也不迟，因为NPC是根据人物的基本等级来确定给予物品的等级多少。给大家算笔帐：三个仙石碎片能换武器一把，如果等级在10级以内，换到的武器只能卖到2000左右，虽然说还能勉强用用，但是三个



仙石卖给别人的钱都可以买上相同的武器好几把了是不是？这样同理可证，当等级到了60级后，相应等级的武器一把都要好几万，如果拿收购来的仙石去换，仙石收来价格只有不过2W，却可以换到高价格的武器，相信这其中的权宜之计大家都能明白。在最初的时候能卖就卖，到后来有钱了再收购。

除了一般的仙石可以再换宝石，还有一种可以得到宝石的方法，那就是杀怪。杀怪后会随机掉出不同种类的宝箱，利用从怪身上获得的钥匙可以打开宝箱得到宝石。

完美赚钱第四招 无奸不成商之南货北倒

真正的商人是在买家需要解决燃眉之急的时候恰到好处的帮了他们一把，也顺便把所有的利益都装进了自己的钱包。自古以来做买卖是一个愿买一个愿卖，南货北倒是常有的事，游戏中的你也可以来尝试一下。一般玩家在练级的时候会组队一起练，或者单独练，但是都会不同程度的带上一些消耗品以防不时之需。这个就是商家赚钱的契机之一。从NPC处购得大量的消耗品或者自产自销一些产品也行，然后跑到练级玩家密集的地点开上一个店，专门买消耗品，当玩家自带的消耗品用完后，自然会来购买。唯一要注意的是：不可借机大幅度抬高物品的价格，不然的话玩家可不会上你的当。（小心名誉受损……万一玩家不爽在外面大肆宣传你如何如何不好就完蛋了）笔者建议在原有价格上提高100——500金币左右的价格是最合适的。一天能卖上1000瓶消耗品就能赚到10W——50W了。

另外，建议朋友们还要多转转市场。常常有玩家一个在卖材料一个在收购材料，看到有差价可以倒卖那就赶紧下手吧！笔者曾经碰到很好玩的一件事情：一个玩家卖千金子药材是1000/个，而另外一边的一玩家收购的千金子是1500/个，先从别人那里买来后再倒转给那个收购的玩家，两个人的差价可以就让我赚到高达50%的利润！

完美赚钱第五招 无奸不成商之移花接木

此招是利用玩家的一个懒惰心理来赚钱的。秘诀就在于收东西的时候浑水摸鱼。

笔者曾经遇到过这么一个奸商：在收购药材的时候他曾在公共频道上做过广告，说所有的药材一律以1500/个收购，心想有此等好事？不过还真是合算呀！于是来到该店看了一看，觉得确实如此，于是将手头的药材全部卖出。等卖完了又想想不对，总共能卖10W的药材怎么就卖了5W左右呢？在心生好奇后，笔者便前去将所有的收购价格都看了一番，这才感悟自己上当受骗。原来这位奸商正是利用了玩家的懒惰和信任心理，前几个药材价格是1500/个收购，但是在后来的药材价格中做了改动，都分别只用500/个收购药材。无奸自然不成商，省钱就是替自己赚钱，在收购物品的时候利用买家的大意心理和懒惰心理可以赚到很高的利润。

完美赚钱第六招 极品装备高价卖

真正会赚钱的商人不是一点一点赚起来的，是直接拿上珍贵的宝贝炒价炒起来的！现在《完美世界》的内测版本开出了七个副本和十大BOSS，只要能够征服那些BOSS就能得到宝贵稀有的绝世装备。极品装备一是靠运气，二是靠实力（试想一名10级的人物跑去找60级的BOSS打……估计还没碰到BOSS就挂了！实力很重要啊！）三就是靠装备本身在市场上的稀有度了。当稀有度为100%时，几乎可以说是个商人独裁的天下，价钱多少还是个未知数，这个时候就是商人赚钱的时候啦！

利用“物以稀为贵”这个原理，当级品装备开店卖出后，自有玩家会光顾。

需要注意的一点是，当物品的稀有度下降后，所开出的价格就要考虑到竞争对手的情况，开出的价格不能是天价，不然一般的玩家可没那么笨，他们都会拿商人给出的价格比一比再做决定。建议比一般武器价格高出2倍到3倍即可。

一些想对赚钱朋友说的话

在《完美世界》里，赚钱可以说是一件很容易的事情，也可能是一件很痛苦的事情，关键就看你如何去赚钱了。在游戏里没有金钱是万万不能的，想玩什么都耍酷不起来，连想帮自己换套装备都只能看着NPC在叫卖而自己的囊袋仍旧空空。赚钱的方法有很多种，不仅仅只是我说的这些，更多的还等大家去挖掘。

需要说的是，《完美》的经济系统笔者还是认为不太平衡，但是生产系统却非常有特色。学了生产技能无论从哪方面来说，都会对自身有帮助，这个帮助不仅体现在自给自足上，更多的是可以利用这种技能的附加系统自产自销。当装备镶嵌上了宝石后，原有的威力会大大增加，这种武器在市场上是相当吃香的，很热门。也只有学过生产技能的人才能体会到。

另外，说到“无奸不成商”，这句话是没错的，也是说经商需要有一个聪明的头脑，但是如果这种动脑筋用错地方，比如说通过欺骗他人获得的装备这损人利己的方法来赚钱的话……小心会在服务器里臭名远扬，一个商人的诚信是远比金钱来的重要的，最后祝各位开开心心游戏，快快乐乐赚钱。■



《完美世界》武侠总分析



文 / 蔷薇伴清风

我在《完美世界》内测时候练了个满级武侠，对于这个职业我自己也有一些看法，武侠的职业特点本身应该是体现在其均衡上，根据下面的分枝不同，又分了力战、敏战、体战，还有就是除灵力外，其他都加一些的平战，针对这几种战士我说下自己的看法。

力战
能力评定:
攻击能力★★★☆☆
防守能力★★☆☆☆
练级速度★★★☆☆
财富指数★☆☆☆☆

属性点全部加力，然后武器首选斧锤，攻高加上斧锤系攻击力又是所有战技系里面最强的，攻能上1300+，是袍系羽毛和法师的克星（疾风步＋狮子吼＋技能＋符）。但同样他的弱点也是最多的，血超少，抛开装备加血，满级只有1400+，加上全身的装备砸黄沉也就1900+，勉强能保证不被法师爆击秒杀。装备推荐全身轻甲砸黄沉，项链和腰饰练级选防，跟战PK选闪避，法PK选法防，能有加HP%或者准确%更好，武器要求2洞斧头或者锤子，2洞全部砸锐利石头加命中，因为敏加得不高，所以命中就很重要。在20点攻和400点命中之间选择，结果肯定是显而易见的。

力战练级要格外小心，闪低、血少特别容易挂，由于武器攻速过低所以用符配合技能这才是力战快速练级的唯一途径。药和符在前期都会花费掉你几乎所有的钱，所以钱将会是困扰你练级的唯一障隘。

敏战
能力评定:
攻击能力★★☆☆☆
防守能力★★★☆☆
练级速度★★☆☆☆
财富指数★★★★☆

升级的属性点除装备扣点以外，其余全加敏。装备武器首选拳刃，全身轻甲，砸黄沉石头，敏直接影响的是闪避和命中已经致命一击的概率，他的优势同样就反映这几点，60级敏战闪能上3000+（全身砸的是黄沉石头，不然更高），个人认为闪有3000+对近战武侠和妖兽的优势已经很明显了，还有一点就是他的高爆率，致命一击是20点敏加一点，60武侠致命一击的概率将有10点，加2个好的致命戒指，爆击的概率那是相当可观的。敏战的缺点在于他血少、防低，攻击在所有职业里面排最低，对上武和兽还可以用高敏与高致命和其周旋，但对上法和羽，受到的打击将是致命的。练级相对其他职业敏战应该是相当轻松的，拿个1.67的刃前期力量加高点，但不要超过你装备的限制就行，辅助上金刚经，练到后面将省下一大笔药钱。

体战
能力评定:
攻击能力★☆☆☆☆
防守能力★★★★★
练级速度★☆☆☆☆
财富指数★☆☆☆☆

体战我没有练过，所以在这也是凭经验和一些必要的数据说下自己的想法。为了能让更多的属性点加到体质上去，所以装备的选择一定要慎重，力量同样加到能穿60轻装一套就行，武器就选刃，体质影响防、血上限（1点体力10点血）以及回血速度，所以我们的目标就是让战更象个血牛，这应该是体战的特点所在。由于本身攻击低还选刃，满级攻才500左右，所以练级是非常痛苦的，前期还好点，后期基本上要人带。技能也是配合血牛这个特定的职业所以元神加技能主要是金钟、疾风步、易髓经、易筋经、金刚经、狮子吼、凌风、无影脚，拳精通主要把这些技能学满，其他攻击技能就看自己喜好，比如龙陷、流水等，有元神多就学。然后我说明一下为什么学这些技能，这首先要从你对武侠这个职业的定位来看，在内测我对武侠的定位就是辅助攻击加骚扰，现在的羽和法血基本都是1900+，穿轻甲，在6V6中武侠基本做不到在一个狮子吼周期内杀死一个法师，而且还要考虑有没有羽给他加血，所以他的作用一个是用狮子吼定住对方的战斗单位，然后绕道后面骚扰对方的法或者是羽，让他不能够顺利的打击我方其他队员。其次也是吸引火力点，如果你能吸引到2个以上的火力点，然后自己也没有挂，那你这个体战就是成功的。当然对于其他战士要做到这一点或许比较难，但体战要做到这一点就容易多了。下面列举一个60体战的数据：体质(194)灵力(5)力量(67)敏捷(62)，血量将到3500+，防即使穿轻装也能上3200+，辅助上金刚经和药水，在被人围攻下也可以全身而退（顶住一下，然后一个狮吼，疾风闪出）。再介绍两个或许会被一般武侠忽视的技能——易筋经和易髓经，一个是加CF%-MF%另一个刚好相反。刚开始只加10秒基本上没什么用，现在调整为30秒，所以学满以后辅助增加近150%，而且可以跟金钟、羽毛的物防法防一起叠加，这会出现两种情况，物防高6000+魔防500+，或者物防2000+魔防3000+，这就看你自己选择了。如果全身轻甲砸黄沉血近4000，足够成为一个全能的血牛。



平战
能力评定:
攻击能力★★★☆☆
防守能力★★★☆☆
练级速度★★★☆☆
财富指数★★★☆☆

平战可以说是现在战士的主流，基本上10个战里面有9个是平战，主要的加点放在力量敏捷体质上，当然不可能每个人都一样这里的平战只是加点接近的意思。平战的里面有使用各个兵器的，所以加点也有稍许不同，我在这就说下我对平战加点的一点浅见，力量就看你的装备加到需要的力量就行了，不要多加，敏捷建议加到120这样刚好就有8%爆击，其他都加到体质差不多有90来点的样子。装备我还是建议用轻甲，砸石头锐利和黄沉，最后属性防3000+（用了金钟），魔防700+，闪2500+，血2200+，爆12%（2个爆2的戒指很好弄），命中1400+（武器2洞砸锐利加400命中）攻击力随武器而定。个人认为PK战士选用武器最好是斧头和锤子，因为其他攻击太低，对对方的打击不是致命的，还有就是PK一般需要吃符用技能打，如果用刃攻低，吃符起不到很好效果。练级对于平战来说也是很容易，前期用拳刃练级，后期用斧锤PK。

武侠总结

有好多人都说武侠差，我想说的是在没有玩懂一个职业之前，不要轻易下定论，武侠这个职业本身就决定了不可能想法师和羽毛一样远程攻击（虽然可以用弓但没技能配合也是白搭），而近战也无法死抗妖兽，武侠其实就象古代社会里面的骑兵，一个骑兵或许敌不过一个枪兵，但如果融入了一个团体，那他起的作用就是相当巨大的，希望大家用心去体会武侠这个职业，这《完美世界》里面最帅气可爱的人吧！■



新大陆的布莱克家族史

帝国时代Ⅲ

完整剧情/战役/地图攻略

文/风梦秋



鲜血之卷

"要知道,布莱克——我的家族是最先到达新大陆的。这个故事要从我的先辈摩根·布莱克(Morgan Black)说起。当奥斯曼土耳其帝国进攻位于地中海的马耳他岛——圣约翰骑士团的最后堡垒的时候,是他领导那些骑士们抵抗入侵者。这是毋庸置疑的事实。至于其他的部分,你知道,家族历史总是带点传奇色彩的……"

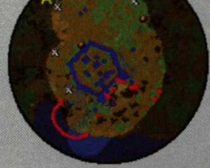
故事1:猎鹰登陆马耳他

The Falcon Lands On Malta

为了夺取圣约翰骑士团控制的马耳他岛,奥斯曼土耳其帝国的大将"猎鹰"夏伊率领大批荷枪实弹的苏丹近卫军在海滩登陆,他们装备着威力巨大的火炮。而摩根·布莱克决不愿亲眼看到骑士团就此成为历史,他要带领大家作最后的斗争。

第一关:突围 Breakout

升级弓箭手和长枪兵,四个兵营不断训练部队。顺便让摩根或一个村民收集周围的四处宝藏(小地图上有标记),完成这个支线任务可得到300经验值。不久敌人的火炮会出现,部队不要聚集在城门,否则将死伤惨重,可让长枪兵冲上前摧毁火炮。这时摩根会下令点燃烽火,烽火设在北面的山坡上(A处),派两三个村民去采集旁边的四个木堆,完成后烽火就会点燃。在此期间,敌人一个小队会在后方偷渡,去袭击点火的村民,注意要派兵保护。之后,敌人会派来更多的火炮援军,但我们的友军艾伦(Alain)会带着大队重型骑兵赶来增援,将火炮全部摧毁即可过关。过关后,转到马耳他城内的画面,将来升级后可以发展。



故事2:答案

Answers

在被击溃逃跑前,夏伊试图游说摩根,问他为何要为愚蠢的旧制度而战,因为中世纪的骑士团体制早晚会被现代化的世界淘汰。但是,摩根没有理会他。之后,艾伦前来通知摩根,残余的敌人逃到了东边的山洞,他们要趁热打铁,把所有奥斯曼土耳其人赶出马耳他。于是,摩根立刻带着缴获来的火炮赶往山洞。

第二关:进入洞穴 Into the Caves



消灭攻击营地的敌人,然后训练更多的部队,包括建造枪炮铸造厂(Artillery Foundry),训练10名火环兵(Hoop Thrower),完成这个支线任务可得到500经验值。除了北面的军火仓库外,还有九个都在东边的山洞里,山洞里防卫比较薄弱。当摧毁最后的仓库时,爆炸使一条秘密地道露了出来。

故事3:岩壁上的图书馆
Library of Stone

地道里的岩壁上雕刻着许多文字和图画。看来,这些东西才是奥斯曼土耳其人的真正目的。艾伦告诉摩根,这些神秘的记载是由一个秘密团体——藏骨集团(Circle of Ossus)留下的,有人说他们是欧洲最强大的人,也有人说他们不过是些寻求永恒生命的科学家和炼金士。在岩壁的记载中,提到了只有新大陆的阿芝台克人才知道的月之湖(Lake of the Moon)。所以,艾伦派摩根前往新大陆,务必要抢在奥斯曼土耳其人之前找到月之湖,他的成败事关骑士团的存亡。

故事4:海盗莉丝
Lizzie the Pirate

摩根前往新大陆的航行并不顺利。在加勒比地区,遭遇横行于此的海盗船。女海盗伊莉莎白·拉姆齐(Elisabet Ramsey)让他们交出船只,摩根当然不会屈服。在判断形势后,他下令在附近小岛登陆,等待后续船队的到来,然后再突破海盗的封锁。

第三关:海盗!PIRATES!



把马车展开,建立城镇,发展经济,建造码头和兵营。主要是发展海军,后方也不时会有船只来增援。岛上资源有限,夺取海上控制权以后,可以扩展到其它岛上。在南面岛上可以找到另一辆马车,建造第二个城镇中心,完成支线任务,获得200点经验值。本关的目标是从海盗手中夺取三张海图(第三个在A处),以便前往新大陆。敌人的地面部队很多,但登陆部队只要以强大的舰队为依托,就可以轻松击败他们。

故事5:新大陆
The New World

摩根的船队终于到达中美洲,神秘的原始丛林中,又有什么在等待着他呢?

第四关:奥斯曼堡垒 The Ottoman Fort

没想到,夏伊已经先到一步,他对骑士们千里迢迢尾随而至感到震惊。其实,他的目的并不是为了控制月之湖,只是要阻止藏骨集团接近它。

建立城镇中心后,就可以切换到主城画面,选择卡片送来,在时代一目前只能选择2村民卡或者300食物卡,每当累积足够经验值就可获得一点运输点数,每点可选择一张卡片。接下来要跟两个土著村庄结盟,可以通过在村庄建造贸易站完成。一个村庄就在西边,另一个在北边。接着可往南走,发现并



摧毁奥斯曼土耳其人的码头(A处),得到500经验值。可以尝试攻占西北边的第三个村庄,那里有敌人的贸易点和防卫塔。主要采集食物和木头,尽快升级到时代二,就可以在那些贸易点处招募只需要食物和木头而不占人口限额的土著战士。敌人的营地在西北角,部队不多,防守很弱。

过关后可在主城选择购买5张新的卡片,也可以选择改变主城的外观,这一项纯粹是观赏作用。

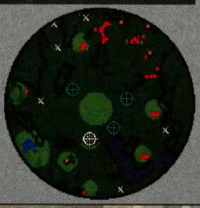
故事6:藏骨集团
The Circle of Ossus

奥斯曼土耳其人被打垮了,他们大部被消灭,而剩下的残兵败将成了西班牙人的俘虏。这时西班牙军队正在攻打阿兹台克人的城市,而摩根正想找阿兹台克人打听月之湖的所在,也许这正是一个与他们交好的机会。

令人惊讶的是,丛林中出现了罕见的纯白色动物,摩根想起在马耳他的那个洞窟壁上绘有这种生物,难道藏骨集团也在这里?

第五关：阿兹台克神殿 Temples of the Aztec

前进，救出一些被迫为西班牙人采矿的阿兹台克战士，得知他们的村庄所在。在那里建立贸易点后，船只送来了马车。建立营地后，要在15分钟内挡住西班牙的人进攻，至少保住一座神殿(支线任务是保住一座以上)。另一个支线任务是在各金矿处救出更多被奴役的的阿兹台克战士。15分钟后，阿兹台克人的增援部队会赶到，摧毁西班牙人的营地。



故事7：就在我们脚下
Right Where We Stand

大家站在村庄中央的广场上，士兵们好奇为什么只对财宝感兴趣的西班牙人会对并无财富的阿兹台克村庄发动攻击？摩根淡淡的回答：“地图。”原来，他们所站的广场，竟然就是指示月之湖所在地的地图！

这时，潜入村庄观看地图的夏伊成了西班牙将领第尔卡多(Delgado)的阶下囚。这个贪婪的将军也在打月之湖的主意，想要靠那湖水发一笔横财。

故事8：飓风
The Hurricane

摩根想抢在西班牙人之前到达月之湖所在地佛罗里达(Florida)，但突如其来席卷海岸的飓风迫使他在古巴登陆。更糟糕的是，他还被告知，以目前码头的状况根本就无法出航。正在为难之际，老对头女海盗莉丝出现了，她正打西班牙舰队在各处掠夺来的黄金的主意，因此同意带上摩根等人，但她要求摩根先证明自己的能力。

第六关：海盗的帮助 A Pirate's Help

让莉丝信服的办法是迅速提高在当地的声望，要在到莉丝启航前的25分钟内赚到8000点经验值。一开始就有一个任务，拯救遭到土著袭击的哈瓦那村民，350经验值。之后得到一些建筑和村民。迅速发展，食物可通过杀羊取得，比较快，杀光之后还可以再养，在等它们长肥的期间再去种田。建造马棚得到500经验值，训练大量骑兵往南消灭大量土著建立贸易点得到850经验值。之后莉丝希望摩根帮忙，把她的一个土著小朋友送到附近岛上他们村里。这个任务得先消灭海岸边的敌人，夺得小船，把孩子送到岛上后得到1000点经验值。之后酋长又让摩根去村子南面夺取一个圣器，获得1500经验值。满声望8000后，在启航前让摩根到达莉丝身边。

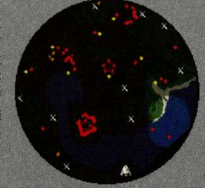


故事9：佛罗里达海岸
The Florida Coast

他们追上了西班牙人，也碰到了赶来支援的艾伦。艾伦说会亲自率军攻击西班牙人，阻止他们靠近月之湖。他命令摩根去夺取西班牙舰队的财宝，用以重新壮大骑士团。

第七关：西班牙寻宝舰队 Spanish Treasure Fleet

击沉拦截的西班牙军舰，上岸建立营地。这里没有金矿，必须夺取附近的财宝船，控制这些船只就可以获得金子收入。尽快把北面的一艘也夺下来。发展海军和陆军，舰队从水路迂回，围攻敌人营地，夺取最后四艘财宝船。支线任务是摧毁各处的堡垒，每个值300经验值。如杀死第尔卡多，可得到1000经验值。



故事10：真正的敌人
The True Enemy



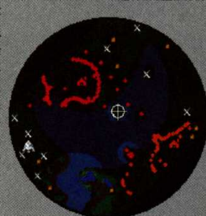
消灭西班牙人后，他们的俘虏夏伊这回落到了摩根手里。但夏伊说，如果杀了他就没人能阻止藏骨集团了。这时艾伦赶来，说他的人已经控制了月之湖。从西班牙人手中救出的印加土著警告艾伦，不要企图控制月之湖的古老能量。可艾伦却以上级的身份下令摩根将印加土著和夏伊一并处决，说完便匆匆离去。夏伊申辩说，他所作的一切是为了阻止藏骨集团和艾伦控制月之湖。而海盗莉丝也指出，实际上狡诈的艾伦是在利用摩根对付西班牙人，以便能抢在前头夺取青春之泉。可摩根无论如何也不能相信，那位将一生献给骑士团事业的艾伦会是藏骨集团成员！但艾伦的所作所为又确实难以解释，于是他决定带着大家到月之湖去亲眼看个究竟。

故事11：月之湖
Lake of the Moon

艾伦的手下守卫着月之湖，在他的身边还有藏骨集团的精锐战士骨头军团(Boneguard)，一切都真相大白。眼下只有一个选择：摧毁湖中的青春之泉。

第八关：青春之泉？ The Fountain of Youth?

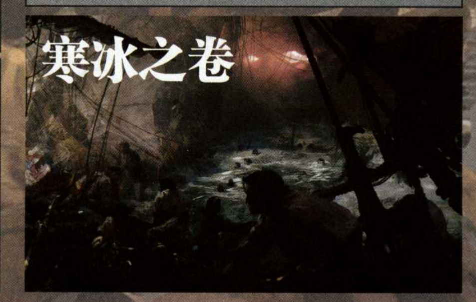
夺取山上的巨炮，摧毁东边营地的防卫，尽快消灭那些村民，不让他们采走我们的金子。需要发展地面部队在这里防守，敌人会不断派部队从北面攻来。同时发展海军，在威力巨大的巨炮配合下控制海面。不过，要完全摧毁敌人的海军很困难，敌人码头多，防卫塔多。只要在巨炮附近建造码头，让舰队在那里防守即可，敌人会不时派船远送部队来骚扰，舰队在那里即使不能阻击敌船，也可以将登陆的部队轰杀。巨炮旁边要留点部队，否则如果敌人冲到旁边，就会把巨炮夺回，去给我们造成巨大损失。巨炮可以协助消灭敌舰，闲着的时候就轰青春之泉，青春之泉有60000生命值，要费点时间。如果有多余的资源，可以再造点火船去撞，加速它的灭亡。



故事12：可能的未来
A Possible Future

青春之泉被摧毁了，一切都结束了。“夏伊启程回奥斯曼土耳其去，而女海盗莉丝也依依不舍的走了，谁知道她是不是我的曾曾曾曾……祖母呢？”

摩根的水瓶里没有水了，他一边从湖里打了点水，一边思索着：“青春之泉水的传说到底是不是真的呢？也许总有一天，藏骨集团会为此再回来的……”



时间如箭一般的飞逝，如今已是十八世纪中叶，布莱克家族的历史也在新大陆上延续。

在曾经蛮荒的新大陆上，欧洲的移民们已建立起许多繁华的殖民地。但是，大洋彼岸的欧洲冲突不断，战火纷飞。欧洲诸国之间的战争，很快要在美洲爆发蔓延……

故事1：应召而至
Summoned

“人们总是说，摩根·布莱克的孙子约翰·布莱克(John Black)的敌人远多于朋友，但至少莫霍克人坎勇凯(Kanyenke)总是站在他的一边。”这天，约翰和好友坎勇凯同时接到叔叔斯图尔特(Stuart)的求救，两人各带着一支雇佣军，赶到不伦瑞克。正巧，切罗基人发动了又一波的袭击。

第一关：保卫殖民地 Defend the Colony



开始就有个支线任务，要援救西南边的村子，完成后他们会加入我方阵营。升级和训练一些部队。不时会有一批难民逃来，要掩护他们，追击他们的敌人是突然出现的。他们到达城镇中心后，就会拿起武器变成枪手。15分钟后，援军登陆，切罗基人便撤退了。

故事2：追赶
The Chase

约翰决定乘胜追击切罗基人，不让他们有机会重新聚集部队发动新的袭击。

第二关：奇怪的同盟关系 Strange Alliances



约翰把斯图尔特留在一片狼藉的镇上，自己带人前去追击逃走的切罗基人。在摧毁他们的两个作战小屋后，约翰深入他们的村庄一探究竟。结果却中了埋伏，出现的敌人竟是英国士兵！队伍中还有人下令“杀死布莱克家族的人！”。英军乘胜还袭取了城镇。好在有辆马车逃了出来，可以在西边建立新的营地，发展军队反击。

故事3：化为废墟的殖民地
Colony in Ruins

原来，这是英国佬在背后捣鬼，难怪一向友好的切罗基人会袭击镇子，而且这些土著军还有火炮。可是，为什么英国军队要这样对付自己的殖民地呢？当得知英国军队抓住斯图尔特往北去了之后，约翰马上就明白，这肯定是他们家族的老对手藏青集团的阴谋。而坎勇凯觉得他的部落和妹妹诺娜凯(Nonahkee)可能也有危险，两人立刻赶往新英格兰。

故事4：部落遭受攻击
Iroquois Under Attack

两人赶到时，果然，有一支英国军队正在攻击部落的村庄，亲人危在旦夕！

第三关：营救 The Rescue



要到达部落，必须先突破英军的营地。一开始就攻击英军营地，这样他们就会被吸引而不去进攻部落。敌人兵力不多，补充一些部队即可摧毁营地。分支任务是与东西两边的部落结盟。



故事5：重逢
Reunion

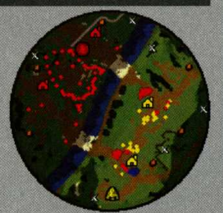
坎勇凯的妹妹诺娜凯说，新任的英国总督沃里克(Warwick)之前曾经派人来过，试图收买他们，让他们把约翰交出来。但他们把来人赶走了，后来，恼羞成怒的英军发动了进攻。

在此同时，沃里克总督正在吩咐手下把斯图尔特带往西面的堡垒，准备逼他说出青春之泉的所在。

故事6：第二天
The Next Day

黎明，约翰和诺娜凯终于找到机会单独聊天。诺娜凯说，准备等平静的时候再把他们俩相爱的事情告诉哥哥。眼下情况很糟，法国和英国开始了七年战争，他们夹在当中，在英国人咄咄逼人的进攻下，只能选择跟法国人联盟，尽管法国人也并不可靠。

第四关：七年战争 The Seven Year's War



约翰的部队到达时，法军正处于危急之中。消灭侵入到河这边的英军，即可与法军结盟，得到一些建筑和村民。目标是攻入河对面的英军堡垒，摧毁指挥部。支线任务是找到并建立唯一的贸易路线——从北侧浅滩渡河后就会看到，就在堡垒外。建立贸易站后，可以一直升级到铁路，火车不停地开来，每次产生27点经验值。

故事7：华盛顿上校
Colonel Washington

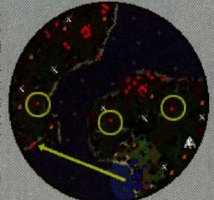
攻进英军指挥部后，约翰什么也没找到。这时，一支英军打着停战旗号前来，为首的是华盛顿上校。他质疑雇佣军为何为法国人而战。当得知约翰的目标是沃里克后，他告诉约翰，事实上沃里克是叛国贼，在没有得到英国王室的允许下，就自行攻击土著，目的不明。现在，这个叛徒正带着一伙叛军往休伦湖去了，如果约翰要追击，将会得到英国政府的支持。

故事8：家族的敌人
Enemy of the Family

众人赶到休伦湖，在湖边见到了布莱克家族的宿敌——骨头军团。这一切阴谋果然都与该死的藏骨集团有关！

第五关：大湖区 The Great Lakes

湖边树木材质太差不足以建造军舰，只能等待华盛顿上校承诺的支援。



发展，建造枪炮铸造厂生产火炮。之后得知需要摧毁骨头军团的三座防卫塔，这样华盛顿的舰队才能顺利到达伊利湖。有两座塔就在路口，很好找。我方无法建造码头，当敌方舰队来袭时可用火炮对付。之后用船运送陆军到西边的岛上，摧毁最后一座防卫塔。然后，华盛顿的舰队就会到达，但这些船虽然吨位很大，对陆上建筑杀伤力却不强，因为没有码头，又无法修理，所以如果指望靠它们进攻，就很难完成支线任务——不损失华盛顿舰队的一艘船。所以把陆军运过去进攻就好了。敌人的防卫严密，有强大的堡垒还有大量的部队，需要准备非常充足的兵力。

故事9：斯图尔特
Stuart

约翰全歼了沃里克的叛军，但这个罪魁溜掉了。约翰在营地里找到了斯图尔特被折磨得惨不忍睹的尸体……怀着满腔的仇恨，约翰和坎勇凯两人准备继续往西，追击沃里克。他们都同意让诺娜凯先回去，她不应该看到血腥的结局。听起来，坎勇凯已经知道自己的老友和妹妹相爱的事了，虽然他希望妹妹能够嫁给一个生活更安定的人，但他会尊重她的选择。

故事10：向西前进
Headed West

送走诺娜凯后，约翰和坎勇凯两人尾随沃里克的踪迹，进入了一望无际的西部荒野。

第六关：尊重 Respect



拉科塔部落的酋长告诉约翰和坎勇凯，沃里克和他的骨头军团们想要阴谋杀死西部各部落的酋长，如果能在他们得逞前赢得各部落的尊重，就有办法把沃里克赶出西部。具体要求就是取得10000点经验值。

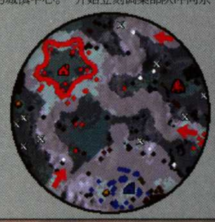
本关有许多支线任务。先完成第一个：在旁边的拉科塔(Lakota)部落建造贸易点，获得400经验值。之后往东北方的部落前进，途中见到的野马送5匹回拉科塔部落，获得550经验值。到东北的部落建造贸易点后，和从部落招募的骑兵一起攻下该处西北边一个小山丘上的防卫塔(A处)，获得500经验值。帮助消灭攻击部落的敌人，训练足够的步兵后一起前往西北的部落，该部落东面是位于贸易线上的贸易站，在贸易站附近会遭遇敌人的大批部队。消灭他们后摧毁贸易站，获得550经验值。贸易站东面湖边是拉科塔部落酋长走失的女儿(B处)，送回去得到600经验值。贸易站北面是被沃里克的手下掠去的白野牛(C处)，送回去得到550经验值。牛栏往西有另一个湖，有艘小船在那里，渡到湖心岛(D处)上可救下两个村民，让他们采集岛上的财宝，拿到650经验值。等这一堆杂七杂八的任务完成，我们的经验值也该到10000了。

故事11：沃里克的踪迹
Trail to Warwick

在酋长们的支援下，约翰和坎勇凯穿过荒原继续往西。两人来到了雪山，在这里，他们发现了沃里克的要塞。约翰不愿等待华盛顿上校的支援，坐失良机，决定抢夺敌人的运输马车来进行补给，培养力量攻下要塞。

第七关：沃里克的要塞 Warwick's Stronghold

本关不能训练村民，就只能靠夺取马车了，马车送回城镇中心就会变成资源。必须在25分钟内摧毁要塞内的城镇中心。一开始立刻调集部队冲向东边的路口，截住第一辆马车。不要追着马车，那样护送部队会跟着，始终夺不过来。应让一些部队拖住护送部队，马车会继续往前，这样只要一个骑兵跟上去就能夺得。然后部队里赶往北面的路口，夺取马车。先训练足够部队堵住西南边和东边的路口，再准备一些火炮，时间所剩不多的时候，就可以聚集部队全力攻入要塞。支线任务是摧毁各处的防卫塔，以及东边一个土著村庄的贸易点。



故事12：俄罗斯人来了
The Russians are Coming

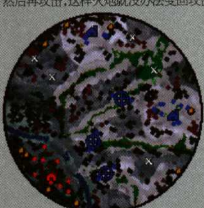
拿下要塞后，约翰终于知道了为什么沃里克要大老远跑到这么西边的地方来——因为渡过太平洋的俄国军队已经出现在雪山，他们正往向东进军。而沃里克这个内奸已经替他们扫清了道路。此时英法两国正在忙于交战，看来似乎已经没人可以阻挡他们了！但约翰想到了主意，他让坎勇凯先拖住俄国佬一会儿，他要去"弄倒雪山"。

第八关：雪山倒下 Bring Down the Mountain

约翰准备到北面的山上设置炸药，让坎勇凯设法封住其他道路，迫使俄

国人走北面的小道。一些矿工闻讯赶来帮忙,他们可以弄塌道路上的石桥封住道路。每过一小会儿,就会有一队俄国军队来到。俄军分为两种,一种是少量部队护送的大型火炮,一种是较多的步兵和骑兵。

大型火炮走到道路尽头就会消失,必须在10辆火炮通过前封住所有道路。以最快速度发展经济,同时发展部队。矿工先派去摧毁最南边的桥,不久会有一支火炮队从那条路过,根本就腾不出多余的部队赶到那里去拦截,所以要尽快把桥弄塌。过一会儿就会有几名矿工从北面的矿道出来支援。支线任务是摧毁大型火炮,对付火炮队不能硬来,否则伤亡会很惨重。可让其他部队先攻击护送火炮的队伍,不要去攻击火炮,这样火炮就会继续往前走,让矿工追上去贴住,然后再攻击,这样火炮就没办法变回攻击形态,能轻松的把它摧毁。



而对付另一种队伍,也可以靠矿工帮忙,他们扔的"手榴弹"能够成片杀伤,威力很大,后面尽快多出一些火炮,就很容易对付了。敌人数量虽多,但全都挤在一起,轰起来可是非常爽的。只要兼顾好经济和军事,保证补充,后面就会越来越轻松。俄军源源不断开到,如果愿意的话,可以留下一座桥,不停的赚经验值。如果前面支撑困难,可以放过一些火炮队,保护矿工把桥尽快弄塌过关。

故事13:一位父亲的牺牲

A Father's Sacrifice

约翰在山峰上设置好了炸药,可没料到阴险的沃里克带人出现在了他的背后。这个叛徒得意的宣称,伟大的藏骨集团将会控制新大陆,并夺取青春之泉的力量。约翰不动声色的抱起火药桶扑了过去,沃里克匪徒惊惶失措,约翰乘机按下了引爆器。布莱克家族年轻的英雄光荣牺牲了,山下大群的俄国军队也葬身雪中。藏骨集团的计划遭到沉重的打击,他们在很长一段时间内也无法恢复元气了。

新大陆又迎来了一个美丽的春天。在宁静的易洛魁族村庄里,诺娜凯生下了约翰的儿子……布莱克家族光荣的血统将延续下去……

钢铁之卷



"约翰·布莱克没有白白牺牲,英国政府,以及后来的美国政府都对我们的家族进行了嘉奖。以当时的标准来说,布莱克家族成了富翁。我们朝西部进军,不断的建造,扩张。但是,我的父亲纳撒尼尔·布莱克只是一个爱国者而不是一个商人。所以,当他把公司交到我手上时,布莱克家族的财富已经耗尽了。"

历史的时钟拨到了独立战争之后,年轻的美利坚合众国向西部的荒原拓展边界。在工业时代的黎明,一切都在飞速的变化。

故事1:怪老头

The Old Coot

在铁路边上,布莱克家族的年轻女孩阿米莉娅·布莱克(Amelia Black)碰到了一个怪老头。这人对他们家族的事情似乎很关心,问她的祖母是否真是莫霍克人,问他们是不是要建造一直通往西海岸的铁路,还问布莱克家族的猎鹰公司濒临破产的传言是否属实。阿米莉娅没怎么搭理他,她正为这事烦心呢——政府军的库珀少校说,她必须击败另一家公司以证明实力,才能拿到政府的铁路修筑合同。

第一关:铁道竞赛 Race for the Rails

本关的目标是在贸易路线沿途另外三个点建造贸易站。非常简单，训练一些部队沿线杀过去就是。

故事 2：勘探者博蒙特
Beaumont the Prospector

铁路好不容易修到了西部边界的要塞。但是，一个突如其来的变化打断了阿米莉娅的工作——一群武装的墨西哥人突然袭来，她被包围在了要塞中。在要塞中，她碰到一个自称皮埃尔·博蒙特(Pierre Beaumont)的法国人，他是被墨西哥人一路追杀逃到这里的。

第二关：坚守要塞 Hold the Fort



本关必须坚守 15 分钟，直到库珀少校的援军到来。在贸易站处可以随时把火车产生的资源从经验值改为食物、木头或黄金。完成支线任务——把贸易站升级到铁路后，可以提高运输的速度。敌人进攻的人数很多，但我们有大量火炮，对付他们根本不是问题。15 分钟后，大量援军到来，出击清洗墨西哥人的所有城镇吧！别忘了把运输的资源改回经验值。

故事 3：大胆的决定
A Risky Decision

阿米莉娅顺便出发把铁路修完，这时博蒙特提出一个交易，可以帮助她摆脱资金不足的困境：猎鹰公司可以负责开采他申请中的矿区。为此，他要跟阿米莉娅一同前往科罗拉多，途中她可以到山里的矿区先察看一番。对于这雪中送炭的支援，阿米莉娅没有丝毫的怀疑，而慷慨的博蒙特也很干脆的接受了阿米莉娅七三分成的还价。

故事 4：永远别相信法国佬
Never Trust a French Prospector

博蒙特领着阿米莉娅来到雪山上一个山洞口，她正要进去，却有人叫住了她，原来是坎勇凯！原来，这个法国佬博蒙特竟是藏骨集团首领！坎勇凯已经跟踪调查他多年了，看到坎勇凯还带来了康珀少校和一些手下，博蒙特觉得大事不妙，乘机逃进了矿坑。

第三关：骨头军团的巢穴 Boneguard's Lair



坎勇凯去当地的土著村庄找帮手，阿米莉娅和库珀少校决定先进矿坑搜寻博蒙特的踪迹。一路可以救出不少人，不久，坎勇凯会找到土著村庄，附近还有另一个，他们需要食物。在矿坑内夺得马车送到部落，西边那个会提供五个猎人，东边那个会提供两个医生。在矿坑内还会发现骨头军团的武器库，此时接到支线任务：摧毁所有武器库。在矿坑内的岔道里面都转转，就不会遗漏。到达出口处的时候，有大量敌人冲入，但现在我方已有一支规模不小的队伍了。不过此时已追不上博蒙特了，目标会变更为找到塞米诺尔地图，出了洞任务就完成了。

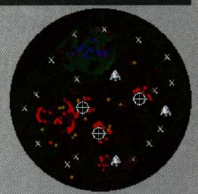
故事 5：像鱼一样溜滑
Slippery as a Fish

坎勇凯告诉阿米莉娅，博蒙特认为她知道月之湖的所在，所以才会打她的主意。现在他的阴谋失败，想必已经前往佛罗里达，转而从塞米诺尔族人那里下手。即使月之湖是子虚乌有，但至少沼泽里也还有当年消失的西班牙人的财宝。阿米莉娅决定也前往那里。

故事 6：重返佛罗里达
Back to Florida

昔日的月之湖已成了一片沼泽，博蒙特下令喽口们加紧挖掘，企图找到埋在沼泽下面的西班牙财宝船。

第四关：消失的西班牙金币 The Lost Spanish Gold



在附近的塞米诺尔族村庄建立贸易点，得知当年的巨炮还在，并了解了方位。让坎勇凯到达南面的丛林，就会发现巨炮。但这些古旧的巨炮毕竟是落后的老家伙了，射程有限，只能打到旁边的防卫塔而已，而且和营地难以兼顾，不需要太早发现。本关金子的唯一来源就是沼泽里那些财宝船。尽快发展部队，特别是火炮，抵挡敌人的进攻，然后夺取沼泽里的各处财宝船。把三处防卫塔都摧毁后，目标变更为摧毁博蒙特的城镇中心。城镇中心就在沼泽一角，我方营地西面的山坡下去，也可以不管防卫塔，有了几门火炮后全力往那里进攻，就能直接过关。

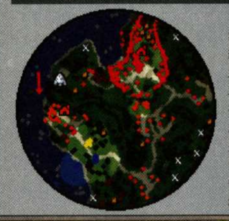
故事 7：库珀之死
Cooper´s Stand

库珀少校截住了企图逃走的博蒙特，却猝不奇防，不幸被他身边的两头白狼咬死，悲怒交加的阿米莉娅发誓要让博蒙特付出代价。塞米诺尔族酋长告诉他们，还在摩根·布莱克骑士的时代，当西班牙舰队被击沉时，许多印加俘虏回到了家园，他们把许多桶青春之泉水带到了帕卡马佑山谷，博蒙特应该是去了那里。

故事 8：战火之中
In the Middle of War

阿米莉娅等人跟着博蒙特的足迹来到南美，前往安第斯山。在这里，他们碰到了正跟西班牙军队作战的起义军，为首的是玻利瓦尔将军。得知他们来意后，将军提出双方合作赶走西班牙人，作为报答，他会帮忙找到博蒙特。

第五关：波利瓦尔起义 Bolivar's Revolt



解放北面的村庄，抓紧发展经济。造一艘军舰消灭来犯的西班牙军舰，这样才能安心发展渔业。几分钟后，波利瓦尔军队会往南面的村子进发，解放那里后可以建造火炮。最后在第三个村子训练步兵，向堡垒发起总攻，摧毁里面的指挥部。支线任务是解放所有的村子，要完成就要抓紧，赶在友军摧毁指挥部之前。另外，每次波利瓦尔倒下的话，都有一个拯救他的任务，获得 300 经验值。

故事 9：革命领袖
The Rebel Leader

西班牙人被击溃了，作为承诺的回报，波利瓦尔将军派手下给阿米莉娅等人带路，前往帕卡马佑山谷。

第六关：横越安第斯山脉 Journey through the Andes



山上寒风刺骨，如果待在露天的地方生命会不断减少。后面还有骨头军团的大军在追赶。前面还不时会有侦察兵过来，支线任务是对他们一个都不放过。进入沿途点着篝火的的山洞，可以迅速恢复生命，但容易因此错过行动迅速的侦察兵，办法是把阿米莉娅、坎勇凯和部队分编三队，轮流把守路口。

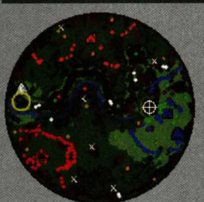
注意，后方也不时会有快速的骑兵追上，虽然都是单人，但对生命不满的步兵仍是严重威胁，应让英雄殿后。路较窄的地方部队挡住敌人就过不去，不要浪费技能。把住路口后就可以收集宝藏，很有帮助。沿湖往北前进的那段路比较宽，比较危险，最好让两人的技能都恢复后再前进。沿湖南下的路虽然不宽，但

很长，到达南边的山洞时，让行动快的英雄先进洞恢复，然后把住捷径的路口，部队休息，守住这里后面就简单了，路窄，山洞多。最后到达尽头的村庄过关。

故事 10：印加帕卡马佑
Inca Pacamayo

古老的印加民族居然还生活在这个山谷中。他们知道阿米莉娅是当年拯救他们的骑士——摩根·布莱克的后代，也清楚与骨头军团的这场战斗早晚都会来临，布莱克，这个光荣的家族将再度保护他们。

第七关：最后的印加城市 Last City of the Inca



在高山上无法修建枪炮铸造厂，但印加人有办法把火炮通过河流运来。目标是在旗帜处集结八门火炮。正常途径是从主城送来，以及把北面河边的火炮接应到这里。在西边建造大量防御设施，如果有堡垒卡的话就更好，配合一些部队防守。主力部队往北杀到河边火炮处，摧毁俄军城镇中心，然后把火炮送回营地。

还有一个办法(可能是 Bug)：升级到工业时代就可以得到一辆工厂马车，另外还可以通过工厂卡片得到另一间，设定成生产火炮，就可以得到免费火炮。之后攻入西边的骨头军团营地，摧毁堡垒。

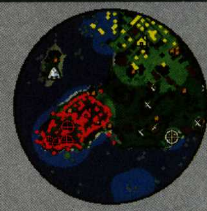
故事 11：青春之泉的水
Water from the Fountain

狡猾的博蒙特又一次逃脱了，还抢走了几桶青春之泉的泉水。虽然前路被挡住，无法继续追赶，但坎勇凯判断，他们必定会把泉水送回位于哈瓦那要塞内的藏骨殿。于是阿米莉娅决定前往要塞，也许青春泉只是传说，但如果万一真的博蒙特这种人长生不死那就太可怕了。

故事 12：藏骨殿
The Ossuary

哈瓦那。美国海军承诺的援助迟迟没有到来，阿米莉娅只能先设法建立营地，再作打算。

第八关：骨头军团的末日 Last Stand of the Boneguard



这座骨头军团的要塞戒备森严，居然拥有四门巨炮。只能先在岛上东南角靠岸，消灭少量敌人到达岛东的镇子，多年生活在藏骨集团阴影下的人民决定反抗，给阿米莉娅提供支援。建立营地后，镇上的部队会抵挡骨头军团的进攻，每过一会儿还会提供各种资源各 300。迅速发展部队，有的话就建立堡垒。支撑 10 分钟后，美国海军的两艘海防舰终于到达，它们对建筑的杀伤力非常强，但更强大的是超远超强的特技射击，两舰同时发炮一次，就能把巨炮摧毁。四门巨炮都被摧毁后，攻入堡垒摧毁藏骨殿即可。支线任务是在西北岛上建立贸易站，升级到帝国时代和全歼藏骨集团的海军。

故事 13：偿还
Payback

在部队攻入堡垒时，感觉末日来临的博蒙特仍负隅顽抗，企图刺杀阿米莉娅，但被机灵的坎勇凯察觉，阿米莉娅捡起枪，亲自为库珀报了仇。在藏骨殿中，阿米莉娅找出了藏骨集团多年来聚集的财富，虽然很多是黑钱，但有不少是来自沉没的西班牙寻宝舰队的金币，那是本该就是属于布莱克家族的。

公司的财政问题和藏骨集团的阴谋都解决了，在车站，阿米莉娅再次见到了那个怪老头。他祝贺阿米莉娅的公司转危为安，称赞她是布莱克家族的骄傲。虽然阿米莉娅试图隐瞒，但临走时，他还祝贺她将藏骨集团再一次，而且是永远地打败了。这个神秘的老人，他到底是谁呢？布莱克家族的传奇尚未结束，也许你会在“帝国时代”以后的故事里发现这个秘密……■ 【剪报代码:1225】

NEED FOR SPEED MOST WANTED

制造巡警的恶梦

极品飞车:无间追踪 车手集训班

文 / FXCarl

欢迎您选择竞速游戏专家小组为您定制的《极品飞车:无间追踪》课程,我们已经听说了您的惊人竞速驾驶天赋,感谢您对我们的信任。我们的费用标准是——呃,差点忘了,《家用计算机与游戏》杂志已经帮您支付了全部的课程培训费用,您将可以完全免费的接受全方位培训。我们向您保证,您一定会不虚此行。

《极品飞车:无间追踪》(Need For Speed:MostWanted,以下简称 MostWanted)让我们从夜色下的地下赛车转而重见光明。来参加这堂课的各位都是精英,不用多说也一定知道,白天的赛车视野更为良好,一些没有夜间照明的地方也可以作为比赛场地,自由度不知道比夜里开车好上多少倍。不过有得必有失,告别黑夜也意味着我们需要面对另外一些东西——公路巡警。相信大家早已不是第一次和警察打交道,可是听坊间传说这次的这个城市,警力非常强悍。为了大家能够搞定这些烦人的家伙,我们开设了这套培训课程,请从您最需要的部分开始吧。

在课程开始之前,我们先请大家做一个测试:从"极品飞车"的第六作开始,游戏的片头 CG 就担任了检测机器性能的任务。换句话说,本次游戏片头部分的 M3 和 RX8 比赛的 CG 能否流畅播放和游戏能否流畅运行是有联系的,如果您的埃机不能流畅播放片头 CG,那么对抗警方的时候,就需要多花一些精力来对抗一些客观因素了。

不战而胜 适合新玩家入门

如果您是第一次开车,或者说您还对自己的赛车基础知识有一些疑惑的话,请先从这里开始。若是能从基础上就压倒警方车手,那就可谓不战而胜了。

为了能够在这个飚车环境险恶的城市中生存,改装赛车的现代化设备是最为重要的。我们可以看到,已经改装完成的赛车里多了不少新鲜玩意:

■ 不一样的 GPS

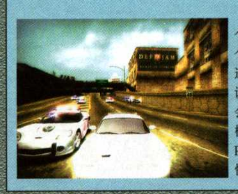
画面左下角的 GPS 地图和上代游戏不同,这次的 GPS 地图不会自动缩放,能够帮助玩家更准确的判断距离。与此同时,游戏刷新警车的时候也不会显得太突兀或太早被玩家摸清意图。赛事中玩家赛车的箭头永远指向正上方,这样可以方便玩家更直观的向目标前进。本次的 GPS 功能带有自动过滤器,能自动显示玩家在当前情况下可能需要的地点,而不再需要手工设置。

围绕在小地图一周的是警方对玩家车辆的"关注"程度,每涨满一圈警方就会提高警戒等级,类似 GTA 系列中的警星。在警方比较激动的时候,指示器会闪烁,大家一定要注意。

■ 全面进化的仪表



画面右下角的车辆属性显示器也有很大的变化。首先我们看最显眼的指针,没错,这个就是引擎转速表。虽然大家都知道转速的含义,但我们还是为新人们多费话两句:引擎的转速越高,输出的功率就越大,也就意味着车子可以跑得更快。这个解释其实并不完善,但大家记好尽量让指针保持在比较靠近红线的高转速上就好了。而本次转速表的指针可是很厉害的,大家知道在起步时,需要把引擎转速放在一个合适的位置,才能通过释放合适的力量获得最快的起步速度(用力过猛在哪里都只会坏事,赛车也是一样的),本次的智能指针在最佳转速位置时会自动从橙色变成蓝色,不要错过这一点,它可以让你从起步开始就占尽先机。



经常被跳动的转速指针挡住的那个小液晶屏,只会显示一位数字和一个三角形小标签。呵呵,老车手一定知道,这是档位提示和换档提示。一般来说只有用手动档(Manual)的车手们才会关注它。数字表示的是当前赛车的档位,通常都会有 5~6 个前进档(倒车 R 档),较低的档位能够让赛车提速更快,而较高的档位则让赛车获得更高





的速度。因此，用尽量小的引擎转速变化调整档位来获得更高的速度是一名优秀车手的必备技术。如果一下子很难理解这些高级技术也没有关系，变档提示会帮助新人们进步，无论是当转速过高（指针越过红线），还是转速过低（指针远离红线）时，提示灯都会亮起。当转速指针靠近红线就代表引擎转速已经跟不上车速的需要，得升档了；反之则是引擎转速富余太多，需要降档。按照提示练习，很快大家就会明白优秀车手所具备的技术是什么了。

在转速表的下面会有一块比较大的3位数码液晶屏，这是所有爱好速度的人都会为之疯狂的车速表。不用过多解释，小屏幕的下方是速度表的计量单位，有MPH（Miles Per Hour，英里/小时）和KM/H（Kilometers/Hour，公里/小时）两种可选，两者换算大约是1英里合1.61公里。

在车速表的下面是一个弧形的指示器，这个指示器不是每辆车都有的。若能一眼看出其作用的人是一定可以被称为高手的——它就是增压计。在开车时稍微留心就会发现，踩下油门时，指针就会往加号方向走，松开油门则往减号方向。随着油门变化的增压器叫做Turbo，它是一套由引擎尾气推动涡轮来增加气缸内压力从而增加动力的机构。大家记好了，



油门越大增压效果就越好，这样引擎能够输出的动力就会更多，因此尽量不要松开油门，保持增压计在加号一边。哦？想知道Turbo的细节原理？唔，本杂志还没有为您购买这个级别的专业课程，如果大家实在觉得很有了解的必要，联系小编吧^^

那么，表盘周围一圈黄绿两条弧形条是做什么的呢？看左下方的那个图标就会得知，这就是从《极品飞车：地下车会》开始引入的氮氧系统。当把罐装的N2O气体注入引擎做为助燃剂时，引擎的工作效率能够在短时间内大幅度提升，是加速的好伴侣。不过和前两作搭载的系统不一样，这次的氮氧系统在启用之后赛车不能转向——不过相比前两作很难补充的氮氧气体，本次只需要保持高速行驶就能获得，也算是一个弥补吧。当然，不花钱安装是不会有的喔。

表盘右上的图标是一块小手表，这个是本次游戏专门给车手们配备的SpeedBreaker系统，也就是一个能够控制时间的东东。大家可以理解成多啦A梦的时间控制钟或者是Matrix的子弹时间。通过这套装置，我们可以把时间的流速变慢，但对赛车操控的响应速度却不受影响——因此在处理一些紧急事件和弯道时极为有用！同时，这套系统发动时没有延时，可以自由使用。要说唯一的不足，那就是启动之后所有的仪表都看不见了。



■ 探测警方的新玩意

介绍了几个经典设备的进化之后，我们来看画面中间的这个以往从未出现过的横条系统。这个横条系统会在赛车被警方注意之后自动启动。横条由3个部分组成的：最上端是警力指示，中间比较大的警车图标下面有一个比较大的数字，这个数字是目前出动的警力，出动警力的数量和警方对车辆的关注程度成正比。不过也无需过度紧张，警车都是可以被毁坏和阻拦的。

在警力指示的左右两侧还有两个较小的警车图标，下面同样显示了数字，左边小警车图标上划了一道斜线，右边小警车图标上划了一个叉。划了斜线的图标表示玩家损坏了的警车数目，右侧图标代表的是失去行动能力的警车数量。想让警车失去行动能力，可以通过猛烈的冲击或者利用PursuitBreaker系统，通过制造一些事件来阻挡警方。

不过有一点需要大家特别注意的是，一些警方特别行动的车辆是不计算在警力指示器上的，例如设立路障的那些警车，千万要小心！



在警力指示器的下面有一个条状的车辆危机程度指示器。左侧代表危险，右侧代表安全。标准情况下，指示器稳定在中间位置的白色部分，当巡警渐渐追上时，指示器会往左边移动，到巡警开始控制局面时，指示器会涨到红色，如果此时仍不能脱离巡警的控制，就会被逮捕。反过来，如果逐渐抛离警车，危机程度指示会往右边移动，脱离警方视线后就会变成绿色，继续努力一下，巡警就会丢失目标并进入搜索状态了。

当巡警失去追击目标后就会用无线电宣告"I Lost him"——失去目标。这时危机程度指示器会变成CoolDown状态，并且不再有左右之分，而是直接变成一条蓝色的进度条。巡警在CoolDown情况下是处于搜索状态的，因此要找个安全的地方让警方找不到并放弃追击。最佳的躲避地点是HidePlace，智能GPS会在进入CoolDown后自动用虚线的小圆圈把这些隐藏地点显示出来。躲在蓝色的HidePlace范围内，警方很快就会放弃寻找。如果附近没有HidePlace，相对来说一些没有铺装路面的狭小岔路是比较安全的。

危机程度指示器的最下端是一个计时器，它能够渗透进入警方的系统，获知警方的一些时间资讯。比如最常见的BackUp是下一批警力增援到达的时间。大家千万不要小看这个计时器，充分考虑警方出现的时间从而提前了解即将而至的"战事"是可以掌握先机的。

■ 超级雷达



为了配合危机程度指示器，每辆车还配备了一个智能雷达，并安装在后视镜的下面。很可惜，这个雷达的功能很有限，只可以检查前方目标的方向和距离。雷达指示器的中间是一个指针，表示目标的方向，指针两侧的灯则是目标的接近程度。这个雷达不但可以探测警车，还能探测速度监测器等等，性能不强但用途还是不少的。

OK，基础课我们就讲到这里。虽然表面上我们只是讨论了车上的一些设备，可是有心的您一定发现其中包含的技术内容已经远超了简单解释的范畴。是否充分领悟了其中的精髓，我们随后的实践课程便见分晓。

全身而退 适合中级玩家提高

嗯，从教室里来到室外，是不是觉得空气清新？大家不用紧张，我们这里没有考试环节。上一节基础课程的内容很丰富，完全掌握固然很好，不过即使不能全部领悟也不必担心，我们还有现在的实践课程。在这次课程中不要恋战，做到全身而退才是关键。上车吧！

■ 视角问题

感觉视角是否舒适？游戏中有4种视角可以选择，分别是车头视角、引擎盖视角、近尾追视角和远尾追视角。前面两种视角都是固定在车身上，后两种视角则是跟随在赛车后，会有一些运动。我们常常可以听到人们在讨论用什么样的视角能把车技发挥到最好，实际上成绩和视角是没有必然联系的，区别只在于习惯而已。

一般来说前两种视点操作更为直观，虽然后两种尾追视角同样和赛车运动





方向绑定，但由于镜头运动有一定滞后性，因此相比更直观的前两种视角，玩家需要更长的适应过程。至于后视镜，本次游戏中的后视镜并不是非常有效，是否使用就完全是个人喜好了——不过，关闭后视镜可以稍微提高游戏运行效能。

■ 外形感受都不同

看上去所有的车都不太一样，开起来自然有所区别。谁知道赛车的行驶特征由什么决定吗？对了，就是驱动形式。不同驱动形式的赛车在驾驶中有着明显的区别，相同驱动形式的赛车则有一些相似的共性。

一般来说，描述汽车的驱动形式采用的是“EngineSet-DrivingWheel”（引擎布置-驱动轮）表示法。引擎布局上，我们从侧面看一辆车，用前后轮把车身分为3段，前轮之前为前(F)，前后轮间为中(M)，后轮之后为后(R)；驱动轮方面，前轮称为F(Front)，后轮称为R(Rear)，所有的轮子称为A(All)。举例，用“引擎布置-驱动轮”表示法，一辆发动机放在前后轮之间，并且由后轮做为驱动轮的赛车会被称为MR，Porsche Cayman就是一款MR车型，其他车型也可以按照这个规则描述。

为了能够在和警车的对抗中占据优势，充分熟悉自己赛车的行使特征是非常必要的。

前轮驱动的汽车总是会给人一种被拉动的感觉，就如同在超市中拉着购物车转弯，由于转向过程中的向心力不足，车尾会因为惯性向弯道的外侧甩。前轮驱动赛车最大的优势就是安全，即便被撞得打横了都没有关系，只要对准方向踩下油门，前轮就会忠实的把整个车子拉出去。



后轮驱动的汽车则给人另外一番感觉。用同一个例子，这次我们在超市中来推购物车。没错，您会觉得推动购物车转弯，它会超出我们的预料而拐得太厉害。这种现象体现在后轮驱动的汽车上，就会过弯过程中容易出现转向过度。虽然实际中不怎么明显，但不要小看这种趋势，后轮驱动的车相比来说更容易失控而甩来甩去影响速度，同时起步也不宜太猛，否则赛车就好像从背后被人猛推一把，不知拐到哪里去了。

全轮驱动也就是四轮驱动了，也就是所有的车轮都具有动力。由于汽车的前轮需要承担转向的重要任务，因此绝大多数四轮驱动汽车都是后轮获得的动力比例比前轮大。这样一来，四驱车的行驶特性就会更接近后驱车一些。不过由于前轮也拥有动力，所以四驱车的加速效率是最高的。同时，前驱和后轮车辆的不易控制在全轮驱动车上得到改善，感觉更沉稳，但也显得有点不够凌厉。

在引擎的布局上，引擎放在车身前面是主流的设置，毕竟大家都不喜欢车内空间太过狭小。引擎前置带来的效果是赛车的前轴负担会变得比较重，配合我们前面举例的后轮驱动，也就是FR车型，除了后轮驱动本身的转向过渡，加上引擎重量导致前轮会被压得很死，车尾就更加容易甩动了。这一点在和警方的对抗中会比较吃亏，只要警车轻碰FR赛车的车尾，赛车就会很容易因为甩来甩去而被剩下的警察们逮住。如果是引擎前置、前轮驱动的FF赛车，转向不足就会更加明显，同时蹭到墙壁上的减速也是很厉害的。

引擎中置的赛车一般把发动机放在驾驶位置的后面，也就是说这种车只能坐两个人，同时发动机和后轮轴的距离相比前轮要近一些。因为引擎在车的中部，所以每个车轮受到的压力都差不多大。虽然不会有引擎前置赛车前轮被压的比较死的现象，不过这样的代价是赛车拐弯时比较容易发生侧滑——在高速过弯时，很可能赛车已经指向正确的方向了，可是车身还是在横着移动。虽然有不少车手认为这很有驾驶乐趣，不过这种特性还是要小心对付，尤其是遇到地面的起伏之后，车身弹跳所产生的不可预测的车身横向移动，这是很难抑制的。



引擎后置的车型很少见，Porsche公司就是少数后置引擎的拥护者，911系列的车型都是引擎后置。后置引擎的赛车由于有引擎的重量压在后轴上，因此后轮在行驶的过程中会显得有些死板，同时会让人觉得前轮有那么一点点浮动的味道，就好比坐在载物架上骑自行车时的感觉。发动机后置的车型适合很严谨的开法，这些还需要大家自己慢慢品味。

■ 警察叔叔有新招

都这么久了，看样子警方还没有注意到我们，那我们先看看资料中的警方会采取哪些行动吧。大家先来一粒定心丸，警方并没有摧毁我们的想法，就算是动作比较粗野，其根本目标也只是想让车手们停下来而已，盲目恐惧是完全不必要的。

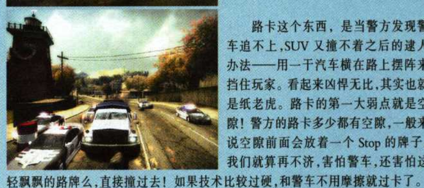


警方最常用的追击方式就是用车海战术，而且不那么心疼警车。一般来说，警车都喜欢顺着车手的方向追，这时会有一两个特别兴奋的追上来，不过不知道怎么地，他们似乎也要爽一把超速的感觉，而不会急着动手。这时做为车手，要做的就是保持稳定的驾驶，不要靠近任何一侧路边，也不要撞上无关的车辆。这次民间的车辆倒是变得比以往素质高了许多，它们会尽量避免和追逐中的汽车发生关系，不过一旦撞上了，他们可是会听从警察的要求狠狠刹车，挡住我们的哦。需要小心的是，在穿过路口时会不停的有警车加入追击队伍，它们从岔路冲出来时会对我们构成较大威胁。一旦被撞到，倘若没有来得及反应就被后面的一帮“追求者”一拥而上，那可就惨了。

想单纯靠驾驶技术甩掉巡警实属不易，好在我们不需要为太多的东西负责。看见GPS上面的三角形标记了么？那些就是比较脆弱的建筑物，称作PursuitBreaker，我们要做的就是充分利用这些东西来拦住那些讨厌的警车们。不用担心这些PursuitBreaker会全部用完，市政工作人员会全力修复这些设施的，所以看见新出现的三角形之后，我们就可以去重复利用这些PursuitBeaker了。

如果以上战术搞不定，那么我们还可以以牙还牙。一般来说当玩家经过一些地形复杂的地方时，警方会安排那么几辆“重量级”的SUV车躲在角落里面，待玩家出现后就仗着自己体积大、重量大、马力大外加结实的优势拼了命的撞向玩家。而且，这些SUV的出现都没有什么明显的征兆，往往就是突然看到几个庞然大物冲过来，然后就是天旋地转。不过，对策总是有的。碰到这些疯狂的家伙千万不要惊慌，首先立即启动SpeedBreaker，看看是不是有机会能够和那些大家伙擦肩而过，“撞我屁股后面的你的同伙去吧，我会感谢你的”。如果不能避免或者说完全没有发现就被撞了，要坚信玩家的赛车是绝对不会肚皮朝天的，不管怎么翻滚都不要害怕，等车辆落地之后，马上落跑。如果对自己的反应速度不太自信，还可以运用SpeedBreaker来弥补。





路卡这个东西，是当警方发现警车追不上，SUV又撞不着之后的逮人办法——用一干汽车横在路上摆阵来挡住玩家。看起来凶悍无比，其实也就是纸老虎。路卡的第一大弱点就是空隙！警方的路卡多少都有空隙，一般来说空隙前面会放着一个Stop的牌子。我们就算再不济，害怕警车，还害怕这轻飘飘的路牌么，直接撞过去！如果技术比较过硬，和警车不用摩擦就过去了。

不过，有时候警方会布置一些很出色的没有留下空隙的路障，那么就只有硬撞了。当然硬撞也不是瞎撞，要撞得事办功倍：首先，尽量从关卡的中间冲，离墙壁太近有可能被警察从三面堵死；其次，捡车尾部撞，警车最脆弱的地方就是后轮位置——如果我们撞击前轮位置，会发现不仅丢失了速度，而且因为车头上抬而迷失方向，而撞击车身的中部——天哪，警车的那里就是准备给咱们撞的，找死也没有这样玩儿的啊。

当然，警方是比较擅长布置带有技巧性的路障的，比如垂直布置。垂直布置是路障中有1~2台和我们行车方向相同的警车，一般来说这种车辆会布置在关卡的两侧加强侧翼。不要看见这些警车身边的空隙就往那里钻！因为它们留下的空隙通常都狭窄到仅容一车甚至不到一车的宽度，宁可耗费一点能量去撞击没有空隙但比较单薄的地方，也不要想着投机。

其次就是重叠布置，很容易理解，这就是关卡由两层警车组成。因此，这时推荐使用SpeedBreaker减慢时间，稍微查看一下情况，关键看关卡的第二层，尽量

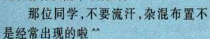
选择第二层布局有漏洞或车尾的方向。





最后是最恐怖的混杂布局，这种布置中很有可能是横着、斜着、直着，什么样的车都有，而且数目不小，同时不只一层。这时我们有两种方案选择：一是在追逐的警车数目不太多的情况下适用——调头逃跑——记住，SpeedBreaker 加上手刹转向，然后立即加注氮氧逃窜！没什么丢人的，被警方逮捕了才是真丢人呢；如果没有退路，那么我们可以使用 SpeedBreaker 减速查看，尽量选择消耗冲击力量小的部位，同时要冷静等待和你一起冲入阵线得一大批警车造成的缺口，一出机会就立即用氮氧来帮助逃脱。顺便说一句，用 FF 的车型在这种情况下比较容易从乱军中脱出。

那位同学，不要流汗，杂混布置不是经常出现的啦^^



当所有路卡都无法阻挡住目标时，警方就会开始在路障上面玩阴的——铺道钉！那种钉子，只要压上去立即完蛋，不要说用的是什么超级暴走胎，就扎爆轮胎后乘车剩下的那点速度，警方稍微蹭蹭刮刮，挤挤碰碰就搞定了。碰到路钉只有一个字，躲！放置路钉不像设置路卡，毕竟放了钉子的地方就是彻底的死路，因此警察们通常会给自己的同僚们留下一条后门。一旦发现有路钉，就立即启动 SpeedBreaker，寻找空挡的位置，通常来说在道路的一侧。当然，一般配合路钉的都是简单的路卡，因此实在不想费时，或者看警车不顺眼的话，撞吧……

唔，该说的也差不多了，今天真的是安静得奇怪啊，居然没有警车出来巡逻呀。什么声音？哦，直升机来了，大家赶紧散开散开，警察马上就要来了。直升机本身是没有攻击性的，它们是起到监察员的作用，有很宽阔的扇形视野。在它们的视野内，我们是无处可躲的，警车会顺着直升机的引导找到我们。想要甩掉直升机，我们有很多隧道可以利用，在隧道里面来个调头，还怕它再发现吗？

一骑当千 适合高端玩家研究



您还在这里干嘛？已经说警察要来了，大家赶紧散了。啊，还有一个精英提高课程？谁说有的？小编？OK，看在编辑大人的面子和大家的踊跃要求下，这堂精英提高课程就算赠送了。

既然大家都是精英中的精英，我们也就开门见山了，做为精英人士，仅仅逃避警方的追击是不行的，我们还要向警方展示我们的实力与技术，让他们知道想要抓住我们，除非把道路全部拆掉！

■ AI 分析

警方的车辆和 AI 据观察是有等级和区别的，分成标准型和增强型。标准型的警车是黑白两色相间的，拥有比玩家车辆强得多的加速和制动能力，同时较重，但我们仍可以把它们当成普通车辆来攻击、推挤；而增强型的警车是全身黑色，加速、制动能力较之标准型警车稍微强化，同时大幅度增加车身重量，和他们硬撞绝对不是好主意。

在讨论巡警惯用的行为之前，我们先了解一下锁死一辆汽车最少需要的警力和方式。答案是，两台警车就可以让赛车动弹不得——一辆车超车并用车尾部挤目标车辆，这时目标车辆会因为推挤此车的后轴使得它横在目标车的前方；这时，另一辆车只要顶住目标车的车尾就 OK 了——汽车不可能横走，被顶住前后完蛋了。另一种方法更简单，一辆警车稍微超越前车后就横向挤压目标，一旦目标蹭上墙壁，2 号车就马上跟进并顶住目标车尾。因此，千万不能被警车锁住前后！

警车的主动攻击方式是比较单一的，在不借助特殊支援的情况下采用的方法有两种，一是冲击加包围，二是阻挡加包围。



冲击包围方式需要足够开阔的空间，以及 3 台以上的警车。一般的模式是侧面撞击，在追击目标的过程中会有一辆车脱颖而出，然后狠撞目标车的侧面。由于警车的重量和马力明显大于目标，目标车辆会被推到墙壁上，此时这辆警车依然会油门全开，试图顶住目标，剩下的警车就会一头一尾进行夹击。看上去很不错的方案交给巡警执行起来却有漏洞，最容易出问题的就是封堵前端的车，因为已经先有一辆车顶在侧面，因此就会发生判断不到位，形成堵车头错位的情况，目标车辆就可以借此逃脱。当我们遇到冲击包围方式时，最有效的办法就是氮氧加速，毕竟被顶住之到所有警车到位有那么一个时间差，如果能够集中马力脱离侧面的挤压就可以逃脱——被冲击不可怕，千万不可以被包围！

阻挡包围式则有所不同，警车一般不会在宽阔的地方使用，而是在隧道之类的偏狭窄区域，用一组车辆代替一辆车来堵住前进路径。此方式发动的前奏是，当有警车和目标平行高速移动时，就会紧接着有 2~3 台警车加速至目标前方，“开道”前进。一旦后方接应出现，前方的警车就会突然刹车并倒车朝目标压来，而此时的警车是极难推动的。因此，只要让后面赶来的警车顶住了车尾，决无“生还”可能。我们在这种情况下最佳的选择是倒车调头离开，同时起步应当借助 NOS 的大马力和纯直线运动特性，否则起步过程容易遭到警车破坏再次落入包围。

■ AI 缺陷



警车有一个致命的弱点，就是它们只会追逐——在道路上遇到迎面的警车，它们不会试图直接撞向目标，而是立即调头，变成和目标同一行驶方向。这是一个很大的弱点，当我们将要被包围，就应该乱动——愚蠢的警车就会以为我们将要向某个方向运动，于是纷纷调整方向，留下大量漏洞可钻。

警车另一个弱点就是为了提高警方力量的整体表现，警车可以不跟随目标移动，而是选择一些更有优势的路径或者是抄近道形成包抄。这也是车手们可以大大利用的地方，当面临复杂的有多个选择的环境时，警车甚至毫无追逐能力。因此，我们应该多走地图上的岔路——想想也是，当我们自己都不能决定走哪条路而随意选择的时候，警察又能如何呢？

■ 高级冲卡

冲卡（包括路钉）在前文已经说过很多，不过还有一些深入的内容可以稍微探讨。布置在关卡中的车子会有两种，一种我们称为死车，一种称为活车。从字面就可以看出，死车就是不会动的车子，而活车则是随时可以启动变成追逐车中的一员。实践证明，冲卡的时候撞上活车是非常不明智的，因为当你瞄准了它的车尾想冲过去的时候，它会突然倒车用车身来迎击。不过活车也可以判断，除了用 SpeedBreaker 在最后时刻看是否有警车运动之外，还可以看关卡中警车之间的活动空间——活车周围的空当通常都比较大，而且是两侧都有空当。同时，关卡能躲的绝对不要冲，每次撞击都会消耗巨大的车速，因此每次躲卡就增加了一次甩开警方的机会。

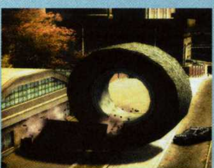
■ 卡车

涉及限制时间逃逸，我们不得不提到一个前面一直避而不谈的卡车问题。卡车是一个非常重要的道具，但是想灵活运用绝非易事。能够起到制造路障的只有那些大型的拖挂车，分别用来运送木材、集装箱和汽车。需要注意，木材只会从货车的左侧滚落，运送的汽车只会从车尾掉落。而引起这些事件的方式都是一样的，就是碰撞这些大型卡车的最后一组车轮。

因为我们的目标是在短时间逃脱警方的追踪，因此首要任务并不是毁坏警车，而是让参与追击的警车数量大幅度减少。利用 SpeedBreaker 来蹭卡车是最为合适的，因为不用慢速很有可能因为撞击而造成能量过度丧失而丢失速度优势。巧妙的利用卡车可以获得很好的效果哦！

好吧，这次课程就到这里了，最后祝贺大家能够轻松挑战最高难度。下课！





致谢

第一次给文章写致谢，有点紧张，但这份致谢不能不写——从游戏于 11 月 17 日发布，到现在杂志呈现在大家面前只花了不到两周！如此成绩首先要感谢我们的编辑，当笔者在 10 月 11 号才告之可以做此选题时，编辑依然给予了很大的支持。接下来就是早期本杂志竞速游戏攻略作者 Viper 为本文做出的努力，为了能够拿到更多的第一手测试心得，他从游戏 DEMO 开始连续测试。此外还有 SV3000，他从 10 月开始就没有错过任何一条关于本游戏的国内外信息，而加菲猫为了调查游戏中的一些细节部分，两度不间断工作 24 小时……整个竞速游戏专家小组在游戏发布后都在以小时为单位争取时间，为的就是第一时间奉献给大家第一手的好攻略！

最后，感谢看完全文的您，感谢您选择支持竞速游戏。 ■【剪报代码:1226】



如果你爱一个人，那么让他去玩 PES5 吧，因为那是天堂，如果你恨一个人，那么让他去玩 PES5 吧，因为那是地狱"。每一个球迷都可以在 PES5 中获得乐趣，但前提是你要有心理准备，因为不管你的 WE 龄有多长，在收获乐趣前，都必须有一段适应期。在这个适应期中，你会觉得 PES5 是世间最可恶的一款足球游戏，你甚至会觉得足球也是世间最可憎的运动……但无论如何，只要挺过这段时间，光明就会展现在你眼前。这段时间有可能是一周，有可能是一个月，有可能是更长时间……希望本文能够让您的这段上手期缩短到最低。

AI 综述

PES5 的 AI 是造成上手困难最直接的因素。电脑控制的球员在防守时以"破坏"而不是以往"抢截"为目的，这个变更使得猛扑的现象大大降低，背身拿球依旧是保险的护球方式，但电脑不急于做出防守动作来让玩家发挥盘带技能，而是限制玩家的转身。精准的卡位使得肆无忌惮的直塞球成为历史，玩家必须利用突破后对手防线出现的短暂空档传出威胁球。突破的最大困难在于 AI 能够保持良好的队形，很少出现莫名其妙的失位，使得玩家的强行突破后反而陷入了更大的困境。在没有完全熟悉盘带技能前，刚上手的玩家在这个新系统面前会觉得处理球相当别扭，无论是短传渗透还是打冲击都使不上劲儿。

对策一：阵型

以上的 AI 特性并不是玩家的恶梦，由于防守时电脑的目的是"破坏"，嚣张的上抢、围抢现象并不多见，所以这就要求玩家的进攻队形要有层次感——很多玩家打得非常郁闷，将阵型调整为 4—2—2—2 后觉得豁然开朗，这是因为电脑的破坏一般都不能在第一时间实现对球的控制，球会运行到进攻线的第二梯队，如中场丢球后，后腰可以重新进行进攻组织，而同为 4—4—2 的中场平行站位就绝对不会出现这个效果，球在中场被破坏，往己方后场运行的过程中，后卫是无法先与对方滞留在前场的前锋之前获得控球权的。

■范例一：防守反击（代表：英格兰改）

欧文CF ←↑
鲁尼ST ↑↓
乔·科尔OH ↑↗
兰帕德CDM ↑↓
杰拉德DH ↓
贝克汉姆CDM ↗→
阿社利·科尔LSB ↑↓
特里CB ↓
费迪南德CB
伍德盖特CB ↓

这个阵型是从游戏中的英格兰默认 4—4—2 平行站位中修改而来，它更适合 PES5 的战术风格。它解决了杰拉德和兰帕德位置重叠、分工不清的问题。由于本作的英格兰三条线呈现出"一片红"的壮观景象，所有主力球员的关键数值全部红色，因此是一支初玩者选择的热门球队。

由于 PES5 对盘带的限制相当大，突破不再是大众技能，相反球员的职责必须明确，玩家必须根据球员的特性来进行操作，以这个阵型为例，欧文得球后尽量避免在内线有人的情况下强行从肋部突入，他不是阿德，没法将对手扛倒在地。即便获得前场任意球机会，个人觉得小贝的 25 米以内任意球的操作对力度的控制比一般球员还要高。欧文的作用是得球后利用速度往底线冲，尽可能让中场线逼进 30 米区域。英格兰的连携在一流队伍中并不是上流的，因此有机会尽量用欧文的跑带动攻击线，避免中场过多细腻的传接配合。鲁尼除了作为第二攻击点，他的强壮可以拥有中路一对一突破的能力。乔·科尔的司令塔、传球、中路专家三项特技赋予了他绝对的进攻核心地位，一侧的兰帕德可以在进攻中进行一些辅助，除了一脚远射，不要指望他能创造出什么机会（但 1VS1 时直接挤掉对方的成功率





非常高）。杰拉德打防守型中场确实可惜，所以我们也可以用杰拉德替换掉兰帕德的位置，改用卡拉格打后腰。小贝打 CDM 并不代表他无法传出诡异的弧线球，相反，这个位置上长传的机会更大，因为小贝这种队员属于 PES5 中最好防死的队员——速度慢，步频慢，动作速率慢，尤其是传球摆 POSE 时间太长，打 RMF 往往给一个设置盯防后的边后卫整场压制。在偏右的 CDM 位置设置右侧跑位后，小贝巡航导弹般的传球威力不减，还多出了中场的精准斜长传，这个位置也可以发挥他防守面积大、铲球凶狠的特点。英格兰后卫线绝对是 PES5 中最令人闻风丧胆的恐怖铁闸，注意将费迪南德不要和科尔做邻居，因为费迪南德参与中场防守而科尔没有回防的情况下，左侧就全部空掉了。

这个阵型的精华在于如何发挥中轴线的威力，因为杰拉德和乔·科尔都有司令塔特技和超强的短、长传精度，中场得球后就地发动反击易如反掌。





■范例二：边路突破（代表：阿根廷改）

达里桑德罗LWF ↑↓	克雷斯波CF
艾玛尔OH ←↑	
萨内蒂LMF ↑	
坎比亚索DH ↓	克洛奇尼DH ↓
索林LSB ↑	
萨穆埃尔CB ↓	阿亚拉CB ↓
海因策RSB ↓	

适应期玩家普遍觉得中路渗透困难，相比较而言边路进攻更为顺畅一点。这个阵型是专门针对PES5的特性定制的。它不是围绕克雷斯波或者艾马尔打，"大头"才是绝对的明星。达里桑德罗的作用类似久利之于巴萨，就是站在对方边后卫防区内等他助攻（无论是电脑还是于人对战，这是无法避免的），这是相当"恶毒"的一种攻击手段。在空档出现后面对内线的中后卫时只要做一个扣球动作就能将其轻易的骗倒在地，然后进入禁区，是传是射就看你的选择了。当然对手可以采取一些反制措施，如改打三后卫，或者安排一名不助攻的后卫看防，但大头的盘带数值太强了，即便刚接触本作的玩家们也用简单的变向、R2拉球将对方的后卫搅得人仰马翻。"大头"与身后的萨内蒂和边后卫组成了无法切断的通道，保证火力源源不断的送往致命区域，之所以用索林而不是数值上更强的普拉森特打边后卫，是因为索林的攻击性更高一点，更适合两个底线之间直上直下的来回冲刺。当然，这个阵型是以牺牲右路攻击为代价的，由于没有压力，对手会在右路肆无忌惮，因此排列了两个防守型中场，并且限制了萨穆埃尔在中后场的活动范围。

■范例三：狂攻中路（代表：巴西改3－3－2－2）

罗纳尔多CF ←	
	阿德里亚诺CF ←↑
罗纳尔迪尼奥ST ←→	卡卡OH ↑↓
	儒尼尼奥CDM ↑↓
吉尔伯托DH ↑↓	
罗伯特·卡诺斯LWB ↑↓	
卢西奥CB	博尔东CB
埃德米尔森RSB	

估计PES5中够资格拉开架势直接往对手中路打的，除了巴西，就只有西班牙一支国家队了。适应阶段的玩家并非只有两边可以走，这个阵型就是给偏爱中路渗透打发的WEer们设计的，这也是唯一一个可以将桑巴军团前场四大妖人悉数派上用场的战阵。在熟练操作后，前场四人配置足以在对方禁区内如入无人之境，然而在开始，我们并不要把短传玩得过于频繁而给对手打反击的机会。之所以将阿德的位置移到接近大禁区线的位置，是为了发挥他超强的远射能力，为此R9和R11都作为绿叶，他们在得球后的走位是围绕如何拉开空档给后排的阿德以起脚的空间。R11的远射以精准见长，和阿德的火爆风格大相径庭，固R9和阿





德也可以为他创造打门的机会。此二人可以在禁区外解决得分问题，后排的卡卡和儒尼尼奥压上后可以对对方球门形成围攻之势，30米区域内一旦逼迫对手犯规，爆射一族卡诺斯和阿德、精确制导流R11（本作R11的任意球精度被严重削减了，真不知道KCET看不看巴萨的比赛）和儒尼尼奥都可以让对方11人站着观赏自己的"安乐死"。

这里需要解释一下卡诺斯的位置属性，由于助攻型边后卫都有WB属性，因此笔者在《家》9月刊的前瞻中将其翻译为"助攻边卫"，但实际上这是一个中场球员的属性。很多玩家发现即便是有WB属性的球员，在调整到中场后依然无法设置成WB。这是因为WB和SB、SMF两个属性是冲突的（即只要设置边后卫或者边前卫的情况下，就不能在中场安置WB），因此准确的讲，WB的含义应该是"通道型球员"，即攻能上去、守能回来的球员。本阵型卡诺斯的位置实际上将其从SB位置上往上移了一格，成为介于边后卫和前卫之间的角色，目的是在保证防守的同时，通过后排的高速插上大力射门获得机会。

对策二：核心球员和场上分工

如果说拥有"司令塔"特技是WE7核心球员的标志，那么有着Midle Shot绝技的球员就是WE9中当仁不让的绝对明星。有很多玩家抱怨本作的远射已经强到了离谱的地步，这里指的就是那些依靠Midle Shot欺凌门将的爆射族们。到了PC版PES5，远射的威力没有丝毫削减。

适应比赛时，玩家必须首先搞清楚队中的远射好手是谁。组织进攻效率低下时，每一次进攻都要像朝鲜队那样以射门结束，因为不管打上打不上，这样比短传到死后被对方轻松断球打反击要实惠。远射时的力量不要超过一半，Midle Shot特技拥有者在力量控制得当时都不会把球打高，问题就是你是否有足够的空间和时间来打门。例如阿德的远射相当恐怖，一旦球射出就基本上没希望了，但他在射门前是非常好破坏的，因为他的摆腿幅度大，防守时候注意不要被他贴住，注意封堵射门角度。最可怕的是R11、托蒂、斯克尔斯这类球员，处于前锋身后的他们很难用中后卫直接和他们对话，况且他们的射门动作隐蔽，更加防不胜防。

新增加的弧线射门配合远射可以起到很好的效果。外脚背打门（射门蓄力槽出现后按住意识键）可以提高球的速度，即使不给出方向，球一般也是奔两个门柱去的，一旦打中门框范围以内基本上就是必进，问题是球更多的是砸向门框或者擦着立柱飞出底线。外脚背弧线射门的另一个好处就是即便门将扑救到，球觉得无法被扑住或者托出底线，如在左侧射门，门将手触球后，球必然飞向右侧，留下很好的捡漏机会。内脚背弧线射门的操作是射门蓄力槽出现后按住R2，可以打出强烈的内旋球，球速减慢，不适宜禁区外轰炸，更适合在角度不大的情况下使用（尤其是门将封住角度又没有完全出击的情况下）。一些任意球弧线值较高的选手射出的内脚背球比外脚背更令门将难以处理，如在大禁区线附近的小贝用三分之一力量射内旋球，无论门将站位多好，绝对无法直接抱住，这就给门前的机会主义者们留下了发挥的舞台。

英超中有一种司空见惯的进球方式对于PES5玩家发挥核心球员远射能力很有帮助，这就是边路突破后回敲中路，给后排高速插上的核心球员，最具有威胁的是前锋背身体倚住对方后卫后回做给前腰，由于前腰是高速插上，周围不会有任何人干扰，射门动作可以完全展开，又因为后卫的防守被吸引了，本方前锋也会有适当的射门空间。具体可以参见笔者在前文中设置的英格兰阵型，两个前腰紧紧尾随两名前锋部署，前锋拿球后不一定要用速度过掉对手，背身用三角键（或者用脚后跟）将球回给紧随身后的杰拉德和兰帕德两门重炮，对于任何门将而言都是一场灾难。

对策三：储存功能

WE系列的多阵型储存和实时切换是一个相当实用的功能，但对许多不经常对战的玩家而言，副阵的使用率还不是很高。副阵可以就四大战术（后卫线回收、逼抢、造越位、防反）进行切换，也可以随时调整攻防转换中球员的位置，弥补AI在协调己方阵型转换时出现的漏洞。以笔者使用的意大利阵型为例。

■范例四：开启战术为B-B-B-B



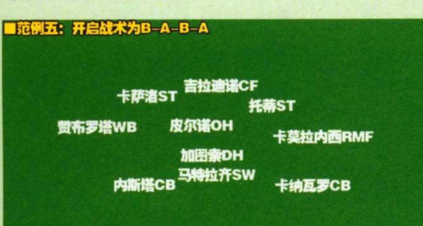
以此为主阵型的目的是考虑到意大利中场的创造性问题，以五人组成的中场力求保持对球的控制，由于目前意大利没有速度奇快或者身体有压倒性优势的前锋，打一贯的龟缩防守往往是死路一条。千万不要认为马上介绍的副阵和上述阵型有天壤之别，副阵的设计原则是以主阵为基础，绝对不能出现人员位置的大幅







度调整(尤其是横向位置的变动),因为这样一来在开启新阵型后,球员会放弃防守区域而忙着彼此交换位置,造成防守的极大混乱。拜一向 BT 的后卫线数值所赐,尽管这个阵型的中场拦截能力已经是史上最差,但意大利就地打反击的本钱还是有的。断球后开启新阵型如下:



从中我们不难看出,副阵实际是将进攻球员的位置强行往上提,因为意大利中场的向前意识实在是太差了。很多对 FIFA 不屑一顾的玩家倒是对 WE 中做不到的两个操作感到忿忿不平,这就是跑位键和插上键。如果不用副阵,反击时的插上完全是依靠 AI 来完成,这样决定比赛结果的也许就完全依靠双方玩家"人品"的好坏了。OH——ST 和 DH——CDM 之间的切换,结合 A、B 阵对关键球员攻防意识的转换,可以让玩家手动操作后排选手插上。它的实质就是通过球员的位置调整来绕开 AI 达到控制队形强行推进或者回收的效果。上述的意大利 B 阵中,卡萨洛在切换成 ST 后可以完全发挥他的向前意识,能在反击中冲起来,为了





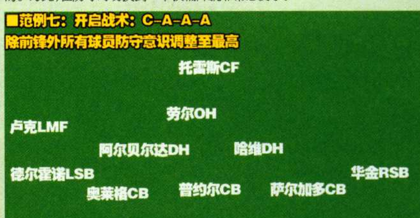
防止冲刺性能极佳的赞布罗塔打盹,我们将他从后卫线位置直接调整到中场。无论是现实还是游戏,皮尔诺在意大利的混沌流打发中绝对是一个鸡肋般的人物,而在 B 阵中,我们让他离开防区,向前提一格位置充当前腰,和托蒂向呼应,两枚司令塔的存在让反击威力大增。考虑到后场的空虚,卡莫拉内西的位置不要做变动,加图索的防守意识调整到最高,马特拉齐向前提半格,位置属性调整到 SW(清道夫),和加图索一同保证反击失败后对中场的控制。

■范例六:狂轰滥炸版西班牙,开启战术:A-B-B-B

托雷斯CF
劳尔ST
卢克LMF
华金RMF
哈维CDM
阿尔贝尔达DH
德尔霍诺LSB
萨尔加多RSB
奥莱格CB
普约尔CB

阵型 A 在防守中已经够用,为了保险起见,我们也可以设计一个站位不变的副阵,仅仅将战术变动为 C-A-B-A,拉回方位线、开启一级逼抢、同时伺机断球后打对方反击。总之副阵的切换时机是在攻防转换的瞬间,其他时候不要随意变动。

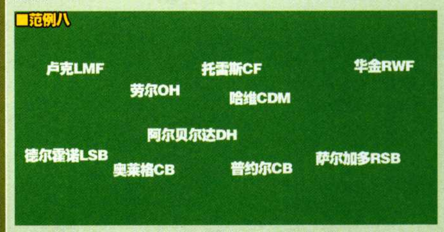
这差不多就是西班牙的默认阵型了,本代的西班牙连携高,球员技术好,是最容易上手的一支球队。它也是最拟真的一支国家队——那种古典艺术足球可以给操作者以极大的享受。尽管它的两翼集中了当今足坛顶尖的突破好手,但阵线的推进速度不快。更多的是利用传球来调动对手。它的缺点和优点一样明显:顺风球的情况下,即便是对方使用拦截能力超强的英格兰和意大利也难以控制住比赛节奏,缺点就是当被对方先进球的情况下,一旦对手打起龟缩,本方就相当被动了。而且由于队员跑动不积极,只有在阵型压上调整到 A 时才能发挥最大效能,这样就造成了对手反击的机会,毕竟西班牙的中场拦截能力还是相当差的。为此,在防守时切换到一个铁桶阵就非常必要了。



这个副阵实际是在中场展开人海战术,用人数来弥补西班牙脆弱的中场防区。前场只留下托雷斯一个人骚扰,劳尔切换到前腰位置,起到假前腰、真中前卫的效果。哈维回收至与阿尔贝尔达战位平行的位置,改打纯防守型后腰。萨尔加多客串中后卫,华金回到后场改打边后卫,不要对他的防守能力报以太大希望,他的作用是迅速弥补爱助攻但常回不来的萨尔加多的防区。配合 C 级防位线压上程度和全员防守意识最高,可以以最快速度控制队形整体回防,改变属性的边前卫会飞速会追到禁区线附近。笔者曾经计算过,整个防卫线的展开至少需要 7 秒时间,而这个阵型可以缩短到 5 秒,2 秒钟可以在场上发生很多意想不到的时间。滞留前场的卢克、劳尔必须想方设法延缓对手的攻势,必要时候可以采取战术犯规。真正起到破坏作业核心作用的是阿尔贝尔达,阿尔贝尔达是西甲赛场上为数不多的工兵型后腰,感觉 KCET 给他的防守数值还是偏低了。

有的玩家可能对华金退打 RSB 位置感到不解,因为他的盘带精度和速度是全队最高的,一旦防守成功转人反击后岂不是完全放弃右路的攻击点?事实上西班牙反击时依靠左路已经足够,这个位置上无论雷耶斯、加西亚还是维森特都是此中一流好手。快速反击中两翼齐飞是毫无效果的,如果左路受阻而考虑通过中轴线过渡给右侧,实际上这次反击就已经失败了。

成功回收,也阻绝了对手的反击,新的问题来了,由于副阵是强行压缩中场,以空间换取时间的消极打发,这就造成阵型被人为的压扁,一旦重现获得控球权后,攻击线无法展开,匆忙中往往又被对方反击,造成中国球迷司空见惯的球队被人家在自己半场当球踢的悲惨场面。因此我们还必须再为这种情况设计一个附加阵型 C。



经典的 4—3—3 所打造出的狂轰滥炸版西班牙横空出世了,在使用 B 阵得球后,迅速切换到这套阵型,华金和卢克组成的两翼会飞速前插,哈维坐镇中央发挥司令塔特技的优势,劳尔不推到前场,因为此时中场需要一个能控球、能分球的人,一个压扁掉的乌龟壳可以在瞬间展开为凶残的狼群。4—3—3 一向是 WE 系列的最 BT 阵型,除了前锋有三个,一个重要的原因就是这是一个超级有纵深度的阵型。WE 系列一直都存在一个问题,横向传球被断的可能性比纵向传球要大,所以 3—6—1 或者 3—5—2 在接近禁区时只能以横传来调动对反的铁桶阵。故在反击时调整到 4—3—3 的玩家尽可能的进行纵向的直传,反击通过中场时不要追求花里胡梢的盘带或者传接配合,所有球员的跑位也以直线为主,保证反击运转的流畅。

连携超高、前场传球突破高手云集的巴萨是不少玩家的最爱,一想到巴萨的防守,不少球迷首先想到的就是这样一副景象:黑白巫师在前场表演眼花缭乱的传接配合,忽然一不小心风云逆转……实战中感觉 PES5 中的巴萨倒是最不怕防反的球队(尤其是和电脑对战),它的前场球员动作频率普遍偏快,很少会由于操



作延迟造成传球失误，而且人人能突破，人人能远射，对方贸然上抢的后果很可怕。这就造成进攻中完全将对手压制在25米区域，将对手打扁以后，即便传球被断，他的攻击线也无法展开。后腰位置上的马奎兹的防守能力是相当出众的，他往往能在对手仓猝反击时破坏传球路线，来打对手的“反反击”。

游戏中的巴萨软肋在后卫线的高度，因为两个边后卫的攻击性太高，对手反击时中路可以做到完全堵死，但两边想不一次不被突破是不可能的，况且对手可以利用普约尔和奥莱格的身高劣势，不一定非要突到底线再传球，任何长传速度值高的球员采用斜45度长传，甚至是过中场后直接用L1往禁区做定向长传都会造成危险，至于任意球时的防守问题就更不用说了，为此在巴萨禁区内打造一个防空阵地就非常重要。见下图：

■范例九：防空阵地版巴萨

埃托奥CF
罗纳尔迪尼奥OH防高
德科CDM
哈维DH防高
久利RMF
范·布隆克霍斯特LSB防高
马奎兹CB防高
普约尔CB
奥莱格CB
埃德米尔森CB

首先要讲的是，这是防守时的副阵，如用在进攻时使用会大大降低巴萨的进攻威力。与默认阵容不同的有如下几点：R11的积极性较高，即使防守意识不调整，他也会很积极的协助中场的防守，从ST调整到OH并讲防守意识调至最高是为了让他快速会追到大禁区线附近，因为PES5中抢断灵光的往往不是防守值有多高的球员，而是速度快、动作灵活的选手，R11抢起来的效果并不比加图索差。久利坚决拉回到中场，KCET从WE7开始就一直对他有歧视，尽管表面数值高的一塌糊涂，但反击中“灵猫”的本色依然表现不出来，所以防守成功后的防反套路还是依靠马奎兹——R11——埃托奥这样的路线。马奎兹离开后腰位置退半格回到禁区打中后卫(他具备中后卫位置适应性)，发挥接近1米9的身高来充当防空阵地的主要火力点。之所以放弃后腰位置，是因为游戏中的德科和哈维的防守数值给得相当夸张，让他们二人组成中场铁闸绰绰有余，仅仅要注意的是不要用哈维的小号体形去跟这个位置上的维埃拉之流的野兽硬碰硬即可。至于得球后反击的阵型，只要恢复默认的阵型即可。

以上是给玩家们提供的一些范例，实战中对副阵的使用并没有定法，原则只有四个字——随机应变。公认的中国足坛外教最大水货阿里汉尽管指教水平一般，但指出我国球员“现代意识”不够时说的一句话也值得WEer们参考：“当对手是在前面留下一个前锋的时候，我们的四个后卫还是原地不动，此时两个边后卫就应该上去”。所以有的玩家为了保险起见，安排将一个边后卫换成中后卫，甚至玩穆里尼奥那样排出四个中后卫，这固然保险，但在对手不防反的情况下，己方的进攻投入就少了一份力量，而根据场上局势切换主、副阵完全可以避免这个问题，让防守不受影响的情况下，攻的时候尽可能多的上去人。又如玩家们总之喜欢计较某某阵型的优劣问题，实战中人应该控制阵型，而不是让死阵把活人的打发全部限制住。在要荷兰的4－3－3而导致中场控制不住的情况下，可以用副阵将左侧的罗本和右侧的范德梅德拉到中场，成为4－5－1阵型，类似的变化还有3－5－2变5－3－2（两边前卫回收，由攻转受时使用）、3－6－1变3－4－3(两边前卫充当边锋，由守转攻中使用)等等变化就靠各位自由发挥了。

对策四：控制节奏

1、节奏的变化

PES3的主题是“技术”，因为盘带系统做得过于夸张，对战比的就是谁的盘带更强。PES4的主题则是“套路”，比的对阵型的运用和进攻套路的熟悉程度。显然，PES5的主题是“控制”。除控制中场以外，玩家还要力求控制比赛的节奏。

很难说游戏中如何实现控制比赛节奏，有的玩家理解为“多控球”，但如果没有对比赛走向的驾驭能力，多控球往往就是己方陷入全面被动的导火索，只要40%控球时间照样能玩死对方的高手大有人在。由于卡位和逼抢(外加PC版中对单人防守面积的扩大)的提高，一味的控球使得打到前场后只能以盲目的横传来延续进攻，而横传恰恰是最容易出现失误的，好在和电脑对战过程中，电脑的积极抢断意识并不高，在空无一人的禁区弧顶区域来回倒十几脚并不是一个无法完成的任务，问题是对手禁区内全是人的情况下，除了外围远射，恐怕再这么打下去浪费的还是自己的时间。有的玩家认为控制节奏就是玩拉丁流的“慢三”，放慢节奏的最大好处就是无论进攻还是防守，可以保持良好的队形，问题是这种节奏的突然性不够，攻击点很容易被对手看死。

因此，节奏应该是一个变量，普遍人高马大的欧洲球队并不怵拉丁流球队，一味的快或者慢对一个良好的防守队形而言并不构成实质性的威胁，欧洲球队最怕的是巴西那种慢中带快的变化。游戏中也一样，尤其是与人对战中，节奏的突然加快往往最容易打乱对手的思维，让他的操作跟不上场上形势的变化。

那么如何加快节奏呢？两个利器一是速度型球员，二是短传、长穿速度值快的选手。除冲刺以外，R1加速键尽可能的不要多用，一得球就按住R1狂冲，这是WE的前几作中培养出来的坏习惯，而在新作中，很多玩家抱怨“过半场一按加速带球还没跑几步就被断”，这给玩家的固有操作方式产生了很大的冲击，毕竟在现实的一场球中，球员能完全起上速度撒开腿狂奔的机会也是不多的。

加快节奏的时机应该和对手防线出现漏洞的时间一致，漏洞不会平白无故的出现，玩家的过人应该有选择性，比如去过一个有边后卫、后腰保护的边前卫，过掉以后发现自己反而被前后三人包夹，最终只能将球回传了事，到头来除了一无所获的可能性外，还剩下的一种可能就是把控球权丢掉。一旦过掉就让对方后防完全被动的位置有两个，一是边后卫，二是对方的后腰，这两个位置形成突破，处理球的方式就会变得很多，因此此时突然加快节奏就会形成攻势。

2、利用节奏牵制对手

由于R2急停能力的提高，“护球像亨利”是一件很容易的事情。在打不开局面的情况下可以适当回传，回传也是利用节奏牵制对手的好办法。

真实比赛时，即便是巴西面对一支被世人深恶痛绝的弱队，它也不会将对手的阵型完全被打扁，而是适当的让对方看到点希望，甚至让对手射一次门柱，同时也让该国“足记”们集体YY一番。游戏中也一样，当对手全面退防后，一味的死打并无法改变比分，来回几次纵向倒脚可以将对方的阵型适当拉长，我们甚至可以将球回传门将，但攻击意识一定要用R1+L1调到最高，因为在默认状态下，只要还有控球权，哪怕球已经回传到了后场，屏幕下方的四格攻击意识不会改变，这样对手的阵线往上压以后，本方在前场的兵力并不会有太多削弱，最重要的是此时一旦加快节奏，己方最高级攻击意识状态下的球员可以很好的实现压上意图。

3、找回节奏

对方防守凶狠、控球多、进攻威胁大都会造成本方节奏的丧失，实战中我们预感某场比赛会输，一个重要的原因就是节奏的丧失，场上队员跑动不积极，这就造成得球后处理困难，被对手压制在半场不能动弹。

让球员跑起来的办法是横传，前文中分析了WE中的横传为什么比直传更容易失误的原因，但如果要三条线运动起来，唯一的办法就是横传，直传打的是一个点，点被堵死了，进攻就失败了，而横传是三条线之间平行的联系，被破坏还有后排选手可以重现组织进攻。基本的推进思路就是中——边——中这样的传球方式来让阵线推进，最大化的利用场地的纵深。尽可能的用三角键代替短传键进行横传，这样可以强制后排队员跑起来接球。■

【剪报代码：1227】

使命召唤Ⅱ完全关卡攻略

CALL OF DUTY 2

文/水盼兰晴



前进!为了斯大林!苏军战役篇

一、家园保卫战(The Winter War)

①红军训练 Red Army Training

时间:1941年12月17日
地点:苏联,莫斯科西20里处
天气:雪,零下15℃

纳粹铁蹄逼近莫斯科,瓦西里·克斯拉夫与许多苏联公民一样,加入到保卫祖国首都的队伍中。作为刚入伍的新兵,瓦西里必须通过一番训练才能投入战斗。乘车来到莫斯科郊外,跟随战友和长官跳下卡车,用Tab观看任务目标,地图上会用金星标注任务地点。听完雷特莱夫的命令,顺着战壕跑到储藏间拿手枪和来复枪(F),用数字键可切换武器,右键为放大瞄准。向长官汇报后开始射击训练,先朝柱子上的两只玩具熊射击,再将后面的碟子和酒瓶射碎。接下来是肉搏技能训练,用枪托砸向靶子(Shift)。最后学习投掷手榴弹的技能,拾起箱子里的马铃薯朝目标投掷,这里要用G或鼠标中键拾取,然后对准目标投掷,如目标较高要留出提前量,即准星比目标稍高些。


游戏之始,瓦西里向雷特莱夫长官学习战斗技能

回到储藏间,讯问俘虏,然后跟随队伍赶往东方的德军补给库。在穿越房屋时会遇到窗口或矮墙,用空格键可翻跃过去。跑过一串的废屋遇到德军坦克,到对面的屋里拿烟雾弹,再上二层朝街道左边扔烟雾弹(4),和队友趁烟雾进入对面楼里,最后在补给库找到一辆德军装甲车,清掉德国鬼子后上去放置炸药(F),在轰隆的爆炸声中完成任务。

②破坏 Demolition

时间:1942年12月2日
地点:苏联,斯大林格勒
天气:雪,零下20℃

瓦西里和战友一起参加斯大林格勒保卫战,在穿越伏尔加河时,许多同志不幸牺牲,他愈加感觉到战争的残酷。任务开始,由房间进走廊,躲到箱子后用步枪开始清理左边大厅里的鬼子,等他们撤离后,跑到窗口杀轨道附近的敌人,然后到外面攻入对面楼里。


按照莱奥诺夫少尉的指令在大楼四处放置炸药

穿过房间进入防御线战壕,看到前面一位战友正拖着伤员行进,等战壕上面的坦克离去后,只见地上的伤员气息微弱,祝他好运吧。顺着战壕进入前面的大楼,只见众多战友埋伏在这里。这时,跳到楼外的掩体后阻击德军的冲锋,挡住德军的两次进攻后清理掉残兵剩勇,再朝广场对面的德军指挥部攻去。清掉楼里的鬼子,找莱奥诺夫少尉汇报,接到炸毁大楼的任务,先到走廊找工兵要几包炸药,然后在在地图所示的三个点放置炸药,放好后迅速撤离出去,回首望去,德军指挥部在爆炸火光中轰然倒坍。

二、勇往直前(Not One Step Backwards)

①修复通讯线路 Repairing the Wire

时间:1942年12月8日
地点:苏联,斯大林格勒
天气:雪,零下30℃

瓦西里的分队与指挥部失去了联系,可能战地电话的线路被德军炸断了,所以新的任务是去修复电话线路。本关主要是巷战,要穿越街道的很多房间,并要沿楼梯上下清理德国鬼子,行动的线路方面,跟着电话线走即可,途中可找到六个断点,接近按F键将之修复。巷战的要点是利用房间和断墙,由侧翼接近敌人,并尽量使用烟雾弹和手榴弹来掩护自己、炸伤敌人。将所有断点修复后,沿电话线到屋里找到德军通讯设备,用它与指挥部联系,得到摧毁德军坦克的任务,在通讯设备附近找到几包炸药。前面街道陆续出现三辆坦克,这时先清理掉附近的鬼子,再快速跑到坦克履带近前放炸药,完成后躲到安全处等它爆炸,将三辆坦克全部炸毁,任务完成。

②军火补给站 The Pipeline


和队友一起攻夺军需物资补给站

时间:1942年12月8日
地点:苏联,斯大林格勒,1号车站东200米处
天气:雪,零下28℃

苏德两军在军火补给铁路线展开交锋,几个小时里,火车站几度易手。现在,它掌握在德军手里,瓦西里和战友按照沃尔斯凯的指派,利用输送管道突袭火车站。任务开始,沿管道一直爬过去,遇到缺口朝外探视,如有鬼子则居高临下射击偷袭,途中也会被敌人发现行踪,乱枪中前面的战友纷纷牺牲,管道壁上布满弹孔,阳光透射进来形成道道光柱。等枪声停歇下,再继续前行。爬到管道尽头跳下去,下楼梯与仓库里的战友会合。

和战友一道跑出去,沿战壕往德军指挥部方向摸索,顺路清除掉埋伏的德国鬼子,注意距离较远的枪手要绕到侧翼清除。拿下指挥部后,要防御德军的几次反扑,敌人会从不同方向出现,要不时转换窗口防御射击。在打退几次进攻后,德军坦克出现,赶紧下楼到街道上绕到铁轨右侧,贴着墙壁清除掉前面的鬼子,再躲在箱子后接近坦克,并跑到其尾部放置炸药。

接下来,和战友一起占领补给站。此时地图上会同时出现三个攻击目标,建议先攻夺最前面的小楼B,上面的枪手杀伤范围很大,建议穿过铁道线躲到箱子后战斗,往窗口扔手榴弹清掉机枪手。占领小楼后再依次夺取A处和C处的掩体,最后到地图所示地点和战友会合,任务完成。

三、斯大林格勒(Fortress Stalingrad)

①市区攻袭 Downtown Assault

时间:1943年1月15日3时
地点:苏联,斯大林格勒
天气:雪,零下44℃


德军的军火库被队友炸毁

瓦西里的小队早早躲在了斯大林格勒一幢住宅的地下室,早晨,在沃尔斯凯少尉带领下朝街道上的德军发动攻击。任务开始要攻夺三幢住宅楼,街道前方两侧各一幢,先沿右侧墙根摸过去,找到门后进入一层,用机枪清理楼里的鬼子,这时路口出现德军坦克,返回到街道躲在障碍物后跑到左侧的楼里,里面大约有两三个德国鬼子,杀掉后占领第二幢楼,在楼里的卫生间找到炸药,然后趁坦克掉转炮管时由窗口跳到街面,跑到坦克尾部放炸药,把它炸成废铁。

回到左侧住宅楼,到尽头来到围墙的另一边,街道对面的楼便是下一目标。在第三幢住宅楼二层可看到前面的街口,左右两座院落埋伏有很多鬼子,左侧的楼就是德军军火库,用窗口的机枪打杀外面的鬼子,稍后我军会攻入军火库并炸掉它。进入军火库废墟,继续清理街道上的敌人,这时会有两辆坦克出现,伺机用炸药炸毁它,最后和队友一道进入街道末端的大楼。

②市府大楼 City Hall


在队友的掩护下寻找德军的狙击手

时间:1943年1月15日14时20分
地点:苏联,斯大林格勒
天气:雪,零下30℃

瓦西里等人在楼里守候了很久,外面正有一队德军装甲部队经过,由于手中没有反坦克武器,只好等他们离开再继续行动。本关的任务很简单,由楼道跑到街道上,慢慢朝市府大楼推进。街道上的鬼子有的距离较远,要利用障碍物由侧面逼近,然后换步枪狙杀,掩体里的鬼子建议用手榴弹来轰炸,最后和战友一起攻入市府大楼,结束任务。

③狙击手同志 Comrade Sniper

时间:1943年1月15日16时30分
地点:苏联,斯大林格勒
天气:雪,零下25℃

瓦西里和战友一起清理市府大楼里的德国鬼子,不过德军狙击手在对面的窗户里守着,在战斗中不少战友被他们杀死,得想办法解决掉他们。任务开始,进入连串的房间清除鬼子,小心桌子和沙发等障碍后面都可能藏有敌人。上楼梯再由地板的洞跳下去,在这里看到一名战友被敌人枪手狙杀,拾起旁边的狙击步枪,透过窗口朝远处的大楼瞄准,按Shift后队友会用钢盔引诱德军的狙击手现身,他会随机出现在大楼的不同窗口,发现他后扣动扳机干掉他。

由梯子爬到二层的楼梯口,建议先清理二层房间的鬼子,在房间里能找到火箭筒,稍后会用到。等德军从广场逃离后,稍后他们会朝市府大楼发动反攻,最后的一次还会动用坦克掩护,用火箭筒炸掉它,然后一直将广场上的德军打退,结束战斗,苏军战役完成。



上帝保佑国王!英军战役篇

四、战斗在阿拉曼(The Battle of El Alamein)

①牵制袭击 The Diversionary Raid

时间:1942年10月29日
地点:埃及,阿拉曼南25英里处
天气:多云,54℉


引爆敌人的燃料补给库,空中腾起浓重的烟

约翰·戴维斯是英军第7装甲师的一名战士,他参加了在埃及对抗纳粹隆美尔非洲军团的战斗。本关的任务是袭击德军补给站。首先攻夺阵地上三个德军据点,往前跳入战壕,往左边掩体扔颗手榴弹,夺下第一个据点。沿战壕杀到尽头,顺左侧斜坡跑到另一条战壕里,清扫碉堡后往前夺下第二个据点。沿战壕攻入下一座碉堡,小心屋顶扔下的手雷,等爆炸后爬梯子到屋顶杀掉上面的鬼子,夺下第三个据点。

接着与普莱斯少尉和队友会合,配合队友攻夺前面的村庄哨站,在消灭德军主力后,出现新任务目标:摧毁这里的六堆油桶和三座军火库。油桶直接用枪射爆,军火库都在工事里,要逐个放炸药炸毁。完成任务后攻夺最后一座碉堡,清扫城里的鬼子后在里间屋里找到秘密文件,任务结束。

②坚守防线 Holding The Line


主角并不是孤身作战,要与队友进退配合

时间:1942年10月29日
地点:埃及,阿拉曼南30英里处
天气:多云,54℉

我们的任务是防御一座小镇,敌人会从小镇外各方向实施攻击,要灵活利用阵地优势防御。任务开始,乘车抵达小镇边缘,跳车射杀附近的鬼子,跳到战壕里操起机枪,朝南方进攻的德军扫射,挡住几次冲锋后敌人渐渐减少,这时扔掉机枪,跑到小镇西方防御,控制那边的大炮朝进攻的成群的鬼子轰炸,并顺手炸掉敌军运输车。接着朝小镇西南方向防御,先杀掉掩体附近的鬼子,再控制大炮轰击远处的。最后防御小镇北方的进攻,用掩体里的机枪进行阻击,德军会借助烟雾弹掩护实施几次冲锋,注意雾中出现的近距离敌人。

几次防御成功后,朝小镇中央的小楼跑去,爬到屋顶,用望远镜观察远处德军坦克位置,确定后按F键,将坐标通知给我军炮兵团。紧接着炮弹呼啸而过,将远处的坦克炸成废铁,然后,英军增援部队赶到,任务完成。

③压制行动 Operation Supercharge

时间:1942年11月3日
地点:埃及,阿拉曼
天气:多云微风,50℉


夺取敌人的反坦克大炮

狡猾的"沙漠之狐"隆美尔元帅在阿拉曼附近设下了约三十英里长的反坦克雷区——它被英军工兵称为"魔鬼花园",这次的任务是配合我军坦克穿越这片雷区,顺利抵达阿拉曼。任务开始,跟在坦克后面往前推进,抵达德军的防线跳入战壕,杀掉沿途的鬼子,由防空洞穿越沙丘再次与坦克会合,在穿越另一道防空洞后,接下来要摧毁五门反

坦克炮，这五门炮都由战壕或碉堡所连接，细心寻找并不难发现，接近后用手榴弹炸死炮手后便可拿下。

将反坦克炮解决后，在战壕里，普莱斯少尉用炸药打开一道铁门，进去发现是德国鬼子的宿舍，穿过去杀进一座小村庄，解决掉街道和楼顶的枪手，最后进入前面的小楼找到德军通讯点，完成任务。

④起始的终点 The End Of The Beginning


在德军的指挥部里找到一份地图

时间：1942年11月6日
地点：接近地中海海岸
天气：晴，微风，70℉

乘坐卡车穿越沙漠，朝天空望去，两军的战机正在激烈缠斗，坠机的爆炸声不绝于耳。卡车驶入城里，跳下去，用步枪消灭附近的鬼子，左侧掩体里的机枪手可以用扔手榴弹解决。跑过路口，与队友会合，然后沿街道杀去进入屋里，穿过民居和小巷来到码头附近，接下来要清除掉海岸线一排大炮的炮手，利用箱子等障碍物慢慢接近大炮，逐层清理德军的枪手和炮手。占领码头后，往前面的围墙处逼近，由右侧的门进入小巷，往左侧的小楼清理德兵，进入小楼上二层杀掉窗口的枪手，到阳台找到发报机，向炮兵团报告海中德军战舰的位置，然后观赏德国鬼子战舰喂鱼的壮观场面吧。

回到街道，和队友一起前进，前面的掩体后埋伏有大堆鬼子，由左侧的小巷和房屋穿过去，找到二层房间，由窗口消灭掩体后的机枪手。回到街道，往前拿下德军指挥部，在二楼房间找到一张军事地图。然后回街道用机枪扫杀冲锋的德军，顺着左侧的小巷跑到码头，与普莱斯少尉会合。

五、装甲团（The Tank Squadrons）

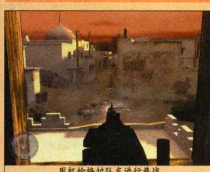
①十字军坦克 Crusader Charge

时间：1943年1月15日
地点：利比亚，的黎波里市东南160英里处
天气：晴，微风，74℉


驾驶坦克朝德军的虎式坦克轰击

主角现在换成英军第7装甲师指挥官大卫·威尔斯，他要驾驶坦克与德军装甲军团交锋，虽然德军坦克甲坚炮利，但以灵活和速度见长的我军坦克也毫不逊色。任务开始，驾驶坦克随大队行进，用鼠标左键朝目标轰击，用B键使用望远镜观察。途中的德军不必理会，穿过一座小镇抵达沙丘附近，这时会看到德军坦克群，小心等他们移动到射程内（准星呈红十字），将其依次炸毁后到东部与队友集合，任务完成。

②反装甲炮 88 Ridge


用机枪掩护队友进行巷战

时间：1943年1月18日
地点：利比亚，的黎波里东南65英里处
天气：晴，微风，77℉

本关战场是沙丘地带，除了要消灭德军装甲部队，还有一些反坦克炮要对付。任务开始，随队往沙漠深处行进，转过沙丘，遇到两辆德军坦克，用坦克炮炸毁它们。再绕过一座沙丘，看到下面有一群坦克和两门88mm口径反坦克炮，轻松的将它们消灭，如果坦克受损，后退休整片刻即可恢复。驶过一片沙地，绕过一道山冈，在山坡脚下有三辆行驶的德军坦克，炸掉它们后开到山顶，这时可望到前面的山坡下有近十辆坦克和两门大炮，用炮弹让他们见鬼去吧！

六、隆美尔的下场（Rommel's Last Stand）

①逃亡的装甲车 Armoured Car Escape

时间：1943年3月10日16时
地点：突尼斯，陶筒
天气：晴，微风，85℉

英勇的约翰又回来了。在攻夺突尼斯的陶筒小镇后，约翰所在的部队一直在镇中留守，等候与后面的装甲部队会师。不料德军突然向小镇反扑，令英军措手不及。任务开始，冲向窗口操起机枪朝街道的鬼子扫射，稍后德军装甲车出现，赶紧丢下机枪，杀掉进来的几个德国鬼子，下楼梯冲到街上，将装甲车上的炮手干掉。普莱斯会将上面的尸体扔下来并钻进驾驶室，此时跳上装甲车，操纵机关炮在小镇的街道上横扫，途中要重点解决掉屋顶和街道上的反坦克兵——就是那些持有火箭筒的德国鬼子，要在他们开火前轰掉他们；其次是解决街上的普通德军，后期还会有几辆满载鬼子的卡车跑来送死，多打几炮便可炸毁之。

装甲车被炸翻后，等视力和意识恢复，跑进右边的屋子里，杀掉屋外的鬼子，沿旁边的小巷穿出，经过一番巷战，找到一辆卡车逃离小镇。

②收复失地 Retaking Lost Ground


跟着坦克朝敌人防线发动进攻

时间：1943年3月11日11时
地点：突尼斯，陶筒
天气：晴，微风，81℉

在陶筒镇外，与我军装甲部队会师，然后在坦克配合下，朝小镇反攻，任务是摧毁镇中的五门反坦克炮。任务开始，沿街道前行，这时德军炮弹将前面的坦克炸毁，跳下坦克与德军展开巷战。街道掩体后的德国鬼子不宜正面进攻，建议穿过附近的小巷，到侧面来消灭，并摧毁反坦克炮，然后再攻夺街道左侧的炮兵观察点，由右边的小巷切近，消灭屋子附近的敌人，由梯子爬至屋顶，夺取观察点。

由屋顶跳到另一侧的街道，往前杀过去，找到另一门大炮。继续前行遭遇德军坦克，稍后会有我军坦克驶来干掉它。跟随坦克行进到下一道街口，里面是第三门炮，由小巷绕到侧面，杀掉掩体后的炮手和机枪手，然后沿街道继续行进，找到最后的两门大炮。将五门炮全部摧毁后，沿街道找到一座清真寺，用步枪狙杀墙头的鬼子，然后冲上台阶夺取墙头的机枪朝下痛快扫射，打退几批增援敌军后任务完成。

③进攻玛特玛它 Assault On Matmata

时间：1943年3月30日
地点：突尼斯，玛特玛它
天气：晴，微风，79℉


坐在卡车里在沙漠中穿行

关卡开始，约翰被困在一条小巷里，跳下卡车后，立即冲向左侧墙角蹲伏。两侧屋顶布满德军，稍不小心便会成为枪下鬼。用步枪清掉对面屋顶的德兵，重点是火箭兵。一分钟后，对面的铁门被战友破开，迅速沿那条通道撤离。顺着小巷来到街口，遇到大批德军伏兵，躲到掩体后慢慢清除，沿街道左转，遇到有机枪手的卡车，跟着它往前走，英军增援的坦克会将那辆卡车炸掉。

沿左侧围墙清理街道敌人，左转看到一架鬼子的高射炮正朝我军战机开火，上前扔个手榴弹，送后面的炮手见鬼去，再躲到墙根将四周墙头的敌人清理干净。最后，控制高射炮准备战斗，德军战机陆续从空中出现，将它们依次击落，消灭十几架战机后，结束北非任务。

七、卡恩的战斗（The Battle for Caen）

①战俘 Prisoners Of War

时间：1944年6月11日
地点：法国，卡恩东18英里处的贝尔图特村庄
天气：少云，68℉

贝尔图特是一座荒弃的村庄，经过战火摧残，到处断瓦残桓。任务开始，在村外利用矮墙朝前推进，逐渐消灭果园附近的几个德国鬼子，在果园里的土路上有辆卡车，稍后要用它运送战俘。往前穿过树木，跳到巨大的弹坑里，扔手榴弹炸掉掩体里埋伏的枪手，进入废屋，站到窗口用步枪射杀街道对面楼里的机枪手，然后站到外面的车厢后掩护队友朝街道尽头冲锋。

攻到街道末端，进右侧废屋，到二层窗口看到后面的迫击炮和炮手，换步枪将炮手射杀并清理下面增援的敌人。返回一层，穿门来到后面街道，前路被铁丝网和建筑阻隔，往右边的路绕过去，看到一辆废弃的卡车，躲在其后射杀小屋里的鬼子，这时可看到后院升起的烟柱，那是迫击炮在发射炮弹，穿过小屋杀掉几名炮手，完成消灭迫击炮小队的任务。

回到街道，利用矮墙藏身突破德军伏兵的防御线，大约消灭二十名鬼子便可冲过这里。街道尽头是道断墙，由左侧的门到德兵掩体的侧面扔手榴弹过去，然后伏在掩体后消灭附近楼里和掩体后的枪手。进入左侧的小楼清光敌人，踢门进

入后院找到几名美军俘虏和伤员，这时要和一名队友按原路返回最初的果园，途中会遭遇零星的敌人，到达果园由队友驾驶卡车，约翰跳到后厢警戒，在街道上用车厢里的火箭筒炸毁一辆德军坦克，将车开到这座小楼前，结束任务。

②十字路口 The Crossroads

时间:1944年6月12日
地点:法国,安克托威尔
天气:多云,67℉

任务是摧毁安克托威尔镇里的一座通讯站。开始沿小街在雨中行进，换上机枪进入左侧屋子杀掉几名德军，回到小街，队友已和鬼子交上火，用步枪将窗口的机枪手干掉，这里难度较大，推荐换上机枪由左侧的废屋穿过去接近那幢小楼，进屋杀掉窗口的机枪手。此时街道上出现德军坦克，以强大的火力压制我军。上二楼在木箱上拿到火箭筒击毁坦克。

回废屋与普莱斯会合，跟着他沿街道继续战斗，左侧的掩体后有机枪手，进入左侧的楼屋穿过去到达掩体侧面，在这里要对付大约十名德国鬼子。越过掩体进入另一侧的楼里，到二层由窗口往下望去，对面楼里有两个枪手，下面掩体后还有机枪手，各送他们一颗手榴弹吧。清掉三名枪手后返回街道，和普莱斯一起沿街道清理残敌，在前面遭遇一辆德军坦克，躲在安全处，等队友上去用火箭筒炸毁它即可。

来到庄园外，清理建筑和门里的鬼子，然后进入旁边的小巷打开铁门，攻入庄园围墙里的一幢别墅，里面藏有十余个德国鬼子，全部干掉后跳过断墙接近农场的谷仓，先躲到屋后清理冲出来的六七名敌人，再射杀谷仓窗口的几名枪手，由左侧掩体摸到门口，扔手榴弹进去。夺取谷仓后利用窗口的机枪抵御德军的六次反扑，然后德军坦克出动，朝谷仓开炮，先躲到后面，等它轰完后继续防御。稍后，我军战机飞临上空，德军开始溃散，打扫战场后到庄园外的路口与我军装甲部队会师。

③虎式坦克 The Tiger

时间:1944年6月12日
地点:法国,圣洛艾特镇
天气:雨,68℉

任务开始，跟着坦克沿公路前行，进入小镇时遭到德军坦克伏击，敌我坦克同归于尽。前面被路障阻住，往右侧灌木丛找到出口。往前是幢废屋，射杀窗口的鬼子进入后，消灭里面的四五个敌人，到一楼窗口射杀街道上的德军。离开废屋，到东侧找到断墙口，沿小巷朝前面的小楼进攻，穿出小楼来到后面的街道，左侧有德军坦克强大火力压制，我军坦克刚赶到就被炸毁了，然后德军坦克沿街道撤回(也有机率被炸毁)。

沿街道往西边进攻市府大楼，里面大约有二十个鬼子，火力强劲。建议由正门或窗户扔手榴弹炸一遍，再小心进入清扫。占领大楼后，跟着普莱斯少尉和队友回到街道，由北侧的断墙翻过去进攻邮局，建议先拿下邮局右侧的小楼夺取机枪，用它清理邮局外围埋伏的德军。邮局里德军火力强大，坚持一会有我军坦克增援，但它们很快会被炸毁。占领邮局后退出大楼，沿东侧的围墙绕到镇北找到一门高射炮，消灭附近的炮手。

由镇北往西方攻夺一座小楼，到二层窗口往外看到前面的教堂，教堂前的矮墙里埋伏了十多个鬼子，并且有伤亡的话还会持续补充。在两个窗口和队友一起用机枪朝下面扫射，等不再有德军跑出来时，下楼摸到教堂外由几个门口往里面扔手榴弹，然后和队友进去清扫。

最后攻夺德军指挥部，穿过一片废墟找到前面的指挥部小楼，躲在废屋里往院里扔手榴弹，等德军不再增援，绕到小楼后面，潜进去逐个房间清理战场。

④铁拳出击 The Brigade Box

时间:1944年6月14日
地点:法国,阿玛亚镇
天气:阴,66℉

任务开始，约翰置身于城镇外的开阔地，敌军炮火朝这里密集轰炸，得迅速找到安全地方藏身。跟着普莱斯少尉往前面的谷仓跑，进去后埋伏在木棚后，干掉里面的五六个德国鬼子，稍后接到清除德军迫击炮手的任务。

穿出谷仓，往前面的小楼进攻，先用步枪将小楼底部的红色油桶引爆，把附近的枪手炸死，然后利用右侧的两辆卡车掩护接近小楼，进去扫荡后，回到院落朝西北跳过断墙，在街道角落找到一门迫击炮，用步枪引爆掩体里的油桶，剩下的一两个残敌就好对付了。第二门炮在西南方向，要穿越大片废屋才能抵达，每所废屋里都有少量鬼子藏身，逐间清理。在北部街道有辆装甲车，先夺下南边的小楼到二层窗口射杀上面的机枪手。往西南穿过三四幢废屋，接近第二门迫击炮，同样先引爆掩体里的油桶，再清理附近的小楼，到二层窗口狙杀掩体里的残敌。



最后攻打德军指挥部，回到北部街道上找到一幢住宅楼，队友会上前将门踢开，穿出这幢楼，来到镇北的庄园区域，利用围墙层层进逼目标小楼。小楼附近掩体众多，利用它们朝窗口扔手榴弹，再进去扫荡。占领指挥部后与普莱斯会合，接到坚守指挥部的命令。

接下来德军朝小楼持续反扑，先到南侧掩体后用机枪朝围墙扫射，南边的德军会陆续由围墙缺口跳进来，打退几拨后，敌人利用烟雾掩护突击并逼近楼梯。此时到楼里退防，利用东边窗口的机枪朝下面的德军扫射，至于冲进屋的鬼子，可以交给队友去解决。坚守两分钟左右之后，德军坦克出现在南墙处，用炮火炸开了二楼的墙壁，此时要由楼后的窗口跳下去，并由东侧绕出院落，途中解决四五名零散的敌人，绕到坦克背后放炸药，将之炸毁后，与普莱斯长官会合完成任务。



下一站，柏林！美军战役篇

八、诺曼底登陆(D Day)

①奥克角的战斗 The Battle Of Pointe Du Hoc

时间:1944年6月6日
地点:奥马哈海岸西三英里处
天气:阴,大浪,57℉


登陆奥克角，摧毁德军的远程大炮

美军士兵比尔·泰勒隶属于第2突击营D连，他的战斗经历从诺曼底开始。第一项任务是登陆海岸并摧毁德军的六门155毫米口径大炮，为大部队登陆扫清障碍。任务开始，乘小船抢滩，刚跳到沙滩便被炮弹震晕，等恢复清醒时已被队友拖到悬崖边，这时沿悬崖底部往西，找到一根绳索爬到悬崖顶部。

跳入战壕，蹲身往前杀去，沿途干掉两三个鬼子，拾到手榴弹和弹药，走到敌人掩体附近，扔手榴弹过去。到战壕末端，遇到几名队友，前面有德军碉堡，机枪火力很猛，扔出三四颗烟雾弹，趁着浓雾弥漫时，跳出战壕往南端的掩体跑，射杀里面的机枪手后跳人掩体后的战壕。顺着战壕跑，轻松干掉十余个鬼子，抵达碉堡的后面，进碉堡清理里面的四、五个敌人。往前，沿着雷区标志与卡车后的队友会合，一起攻入前面的庄园，这里有大约三十个敌人需要清理。到小楼二层，用狙击步枪杀掉埋伏在果园的德军。攻抵果园时，一辆德军装甲车出现，马上换狙击步枪杀掉上面的机枪手。

穿过果园，来到公路上，公路两侧被障碍物挡住，正中的路通向一片空场。跟着兰德尔长官一起跑过去，找到六门大炮，兰德尔在两门炮上放炸药，余下的四门要由比尔来放，放完所有炸药后，返回公路与队友会合。

接下来的任务是返回奥克角的战场，拿下三座德军碉堡。按原路沿果园和庄园穿回去，途中解决掉零散的十余个鬼子。回到阵地，利用弹坑藏身并朝北边的大铁门跑去，队友用炸药将它炸开。进门后，往左跑跳入战壕，顺着它走，夺下第一座碉堡，余下的两座碉堡都与战壕相连，不难找到。注意，碉堡内空间都很狭窄，在后面的入口先往里扔手榴弹，再进去扫荡，夺下全部碉堡后到阵地与队友会合。

②奥克角防御战 Defending The Pointe

时间:1944年6月7日
地点:法国,诺曼底
天气:雨,60℉

在我军攻夺奥克角后，德军多次反攻，企图找到防御线的薄弱点，夺回阵地。任务开始，比尔位于果园南端的公路上，先往南边的路口防御，操起机枪朝涌来的德军扫射，稍后再到西边的路障后防御，由于敌人阵列密集并有机枪手掩护，


和队友一起突袭村庄的果园

建议蹲到后方用狙击步枪射杀，狙击枪子弹有一百发，绰绰有余。

坚守一段时间后，接到命令，往果园方向撤退，利用矮墙阻击敌人。稍后退回到庄园小楼的二层，利用窗口的机枪配合果园的队友打退敌人，打上一会，接到撤退的命令。这时清扫庄园的德军，撤回奥克角阵地，蹲伏到战壕里，等候德军冲上来。敌人数量很多，在坦克掩护下冲锋速度较快，所以我军在防御一分钟后果断撤退，用后面的战壕继续防御，此时出现五分钟的倒计时。

退守到最后的碉堡里后，坚守到四分钟的时候，会出现放信号弹的提示。冲出碉堡，到顶部放出一颗绿色烟雾弹，我们的援军——空军和装甲兵随后赶到，任务结束。

③西罗镇 The Silo

时间:1944 年 7 月 14 日
地点:法国博蒙特－海牙
天气:阴,72℉


这两个家伙还算识相，乖乖地举手投降了

诺曼底登陆后，我军受到德军狙击手的狙击，损失颇大，不得已炸毁村庄里所有的高层建筑。此次的任务就是前往西罗镇，清除躲藏在那里的德军，为大部队顺利进军开辟通路。任务开始，跟着兰德尔长官一起往前，来到小镇外，从队友手中抢过机枪，消灭左前方掩体后的敌军，以及持续增援的敌人援军，掩护队友朝小镇田野冲锋扫荡。

越过田野时，记得将随身手枪扔掉，从德国鬼子的尸体上拿到冲锋枪。接下来会出现五个任务，分别攻夺小镇里的邮局、指挥部、谷仓、农舍和一幢视野开阔的小楼。这五个地点不一定要按顺序攻取，但根据位置，笔者建议按以下的路线完成。

首先攻夺南部田野附近的农舍小楼，外面的油桶可炸死一定数量的鬼子。往楼里扔手榴弹，冲进去到二层窗口朝院落里的埋伏的敌人射击，用狙击步枪效果很好，本关狙击子弹充足，要好好利用。解决掉围墙附近的敌人后下楼，摸到院子门口展开激战。这里要面对三个方向攻来的德兵，门外左侧是德军指挥部，正对着是一条马路，有敌军不断跑过来，而右边的小屋门窗口都有枪手。躲在门的一侧，慢慢将鬼子清除掉，其间会有鬼子冲上来，消灭他们拿弹药补给。将外面的德国鬼子清理得差不多后，往门外的箱子后藏身，朝指挥部门窗里扔手榴弹，稍后进去占领之。

由指挥部的后门出去，清理掉附近几幢民居的德军，穿过街道抵达西北的邮局，攻夺后再往东北占领谷仓，翻倒的木桌和干草堆都是不错的掩体。最后朝镇里的一幢小楼进攻。拿下五个目标后接到新任务——占领小镇里的高塔。和两名队友一起由竖梯爬上，在塔顶利用狙击步枪的瞄准镜来寻找迫击炮位置，在使用瞄准镜前，注意发射炮弹出现的烟柱位置，再朝那个方向瞄准就容易找到了。将所有炮手射杀后，协助援军清理镇上的残兵，得到提示后由竖梯爬回地面，与兰德尔和队友会合，任务完成。

九、400号山丘（Hill 400）

①伯格斯坦 Bergstein

时间:1944 年 12 月 6 日
地点:德国,伯格斯坦
天气:大雨,43℉


占领村庄中的一座教堂

在攻入德国境内后，比尔所在的部队一直在战壕里坚守，士兵们在雨水和炮火中变得憔悴疲惫。还好他们最近接到了进攻伯格斯坦的命令，终于可以在无聊的枯守后活动一下筋骨了。任务开始跟随队友往西侧的小楼摸去，跑到小楼后往窗里扔手榴弹，然后进去清除德兵，配合战友杀掉小楼外的德兵，往前来到西侧的公路上，在北方的公路南侧，小楼里的枪手火力强劲，利用路边的车厢和木箱接近它，换上步枪狙杀窗口的枪手，杀掉七八名后，跑进小楼里清理，接下来还要攻夺两幢住宅楼。

将马路对面的两幢住宅楼夺取后，比尔跑到公路上向长官汇报，不想他被炮弹震晕，恢复视觉朝公路东侧的开阔地进攻，前面的小院铁门被打开，朝里面的小楼门窗扔手雷，和队友一起冲进去清扫，穿出小楼先往左边的酒窖里扔一颗手榴弹，公路的对面是德军的据点，快速冲到它的左侧，朝几个窗户里扔手榴弹，再从德兵的尸体里收集手榴弹继续扔，里面的德兵几无藏身之地，炸个七八颗清理起来就简单多了。

回到公路队友踢开左侧小楼的门，穿出去看到队友扛着火箭筒炸开对面房屋的一堵墙壁，由墙洞穿过去来到小楼的另一侧，然后队友会踢开前面的另一幢楼房的大门，进去杀光德军后由二层窗口望出去，看到教堂院落里的鬼子，附近还有一辆装甲车。先换步枪清理院里埋伏的三四名枪手，下楼出去炸掉装甲车，最后由炸开的墙洞进入教堂清扫德军，回到公路上与长官碰头任务完成。

②攻夺高地 Rangers Lead The Way

时间:1944 年 12 月 7 日
地点:400 号山丘山脚下
天气:阴,45℉


激烈的防守战，德兵利用烟雾掩护进攻

本关的任务是拔除 400 号山丘的四座德军防御碉堡，它们呈线性排列，每座碉堡之间都会遭遇几批鬼子，要利用树木、路障等掩体来藏身并接近，朝沙袋后或散兵坑里投掷手榴弹。在沿途会有成排的雷区标志牌，千万不要试图越过雷区，必死无疑。在接近碉堡时，记得利用烟雾弹的掩护穿越火力网，绕到碉堡的背后，用炸药破开铁门，往里面扔几颗手榴弹，最后再进去清理里面的鬼子。

拿下三座碉堡后，朝山头进攻，先将右边的两门迫击炮炸掉，阵地上的装甲车也用炸药摧毁，然后进入战壕与阵地上的德军交火，清理掉外围的鬼子，接近第四座碉堡完成占领任务。

③400 号山丘的战斗 The Battle For Hill 400

时间:1944 年 12 月 8 日
地点:德国伯格斯坦
天气:阴,45℉


异常紧张的 400 号山丘防御战

这是一场比较惨烈的防御战，要灵活避开敌人的密重火力，以保存实力，坚守到援军抵达为止。任务开始，听长官训话完毕后，端着狙击步枪冲出碉堡，任务是解决掉山坡上的迫击炮手，第一门迫击炮在西北、第二门在东方，第三门在西方，先用远处的烟雾粗略判断位置，再用瞄准镜寻找炮手。将所有炮手狙杀后，到碉堡南边架起机枪抵御德军的进攻，稍后会出现队友提示，敌炮兵将对山顶实行密集轰炸，这时马上跑到附近的防弹坑或碉堡里藏身，等轰炸结束后，再钻出来继续抵抗敌军的进攻。

德军借助烟雾朝山顶进攻，先用木箱上的机枪扫射，但敌人数量越来越多，所以我们只有边打边退。德军会出动三辆装甲车的增援兵力，绕到碉堡西侧，找到装甲车将它们全部炸掉。歼灭这股敌人后，出现五分钟倒计时，面对德军的再次进攻，仍然且战且退，拖着打到五分钟时间，便会有我军战机从空中出现，德军开始大溃败。

十、渡过莱茵河（Crossing the Rhine）

①渡口 The Crossing Point

时间:1945 年 3 月 24 日
地点:德国,沃伦丹
天气:晴,59℉

乘两栖坦克渡过莱茵河，来到河畔的沃伦丹镇外，登陆后躲到树干后藏身，快速往左侧的雷区标识线绕过去，途中记得找障碍物藏身。首先要夺取岸边的两门防空炮。接近小楼外的院落后，从围墙缺口朝大炮附近扔几颗手榴弹，再往楼门里扔几颗，清除敌人后，上前使用一下防空炮，这样才能确认夺取。进入楼里，清扫一下残敌，由另侧窗口朝前面的废屋射击，在屋后找到第二门炮，同样用手榴弹炸死炮兵。

往左侧的小巷穿过，在尽头的两道掩体后就是第三门炮，不过要由左侧的房屋穿到北边街道上，再往西方的广场绕过去才能接近，途中要逐个楼屋清理敌人，由东边的小巷里找到第三门炮。再由右侧的废屋穿到另一条小巷，往北攻入一片墓地，穿过墓地找到第四门炮，沿着街道一直穿过去，最后抵达一座有石塔建筑的广场，蹲在石栏后面清除西部的德军。稍后，会由广场的两侧开出两辆德军坦克，快速跑过去放炸药，如果坦克跑掉，也可按原路回去找，用大炮或炸药将之炸毁。将两辆坦克消灭后，回到广场将德国残兵清除掉，再回到墓地，和兰德尔中士与布兰克上校会合，完成美军战役。■【剪报代码:1228】


乘坐两栖坦克渡过莱茵河

秘集市

【剪报代码:1229】

文明Ⅳ Civilization 4

以任何文本编辑程序（如记事本程序 Notepad.exe）打开游戏安装目录中的 civ4config 文件，将其中的：

CheatCode = 0

改为：

CheatCode = chipotle

保存后进入游戏，即可按【~】键进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能（我们仅给出基本指令）：

help 显示所有控制台命令代码

Console.CreateDocumentation CommandList.txt 在游戏安装目录写出一个含有所有命令的文本文件

Player.changeGold #1, #2 改变代号 #1（0 为选定的角色）的角色的金钱数为 #2

Player.setGold #1, #2 设置代号 #1（0 为选定的角色）的角色的金钱数为 #2

【测试:NA PAGAN 提供 C】

劲爆美国职篮 06 NBA Live 06

在游戏选单的代码输入页面，输入下列代码可获得相应功能：

DRI239CZ49 在游戏中可选用 Adidas A3 Garnett 3 球鞋

JZ3SCARTVY 在游戏中可选用 S. Carter 3 球鞋

【测试:NA PAGAN 提供 C】

丛林之狐Ⅱ Vietcong 2

游戏中按【~】键进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

cheat.god	刀枪不入模式开关
cheat.heal	生命全满
cheat.openvc	开放所有 VC 任务
cheat.openus	开放所有 US 任务
cheat.nextmission	直接跳入下一关卡
cheat.saveunltd	无限存档模式开关
cheat.erikgun	超强火力模式开关

【测试:NA PAGAN 提供 A】

帝国时代Ⅲ Age of Empires 3

以任何文本编辑程序（如记事本程序 Notepad.exe）打开游戏安装目录中 data 子目录内的 proto.xml 文件（使用文件管理器先将此文件的只读属性去掉），搜索 CrateOf 这一字符串，可以找到 CrateofFood、CrateofCoin、CrateofWood、CrateofFoodLarge、CrafteofCoinLarge、CrateofWoodLarge 等，在其附近找到 InitialResourceCount 这一标志，将这一表示地图上分布的一些箱子所包含的资源数量的数值改为你需要的数字。例如这里每个参数的标准数值为“100.000”，你可以将其改为“99999.000”，这样在游戏中你拣到相应的箱子即可获得大量的资源了。

由于上述修改的资源数量分散于各个箱子中，要想立即“暴富”，还可以在此文件中搜索 Settler 则一字符串，在其附近找到 GatherCrate 这一标志，将其数值改大（如 99999），这样在游戏中你的角色拣到箱子后即可立即获得指定数值的资源了。

在游戏中按回车键出现输入提示，输入下列代码获得相应功能：

x marks the spot	清除战场雾影
medium rare please	获得 10000 食物
give me liberty	获得 10000 金钱
give me coin	获得 10000 金钱
nova & orion	获得 10000 经验
speed always wins	建造和采集速度加快 100 倍
this is too hard	当前关卡立即获胜
tuck tuck tuck	生成怪兽卡车
ya gotta make do with what ya got	生成大炮
sooo good	被步兵杀死会喊出“Musketeer'ed!”

【测试:NA PAGAN 提供 A】

英雄萨姆Ⅱ Serious Sam 2

游戏中按【~】键进入控制台，输入下列代码并回车开启秘技模式：

sam_iEnableCheats=1

然后再按【~】键及【ESC】键，此后按【F1】键出现秘技选单。

如果使用下列代码可获得相应功能：

sam_iEnableCheats=2	开发者模式
sam_iEnableCheats=0	关闭秘技模式

【测试:NA PAGAN 提供 A】

闪电战Ⅱ Blitzkrieg 2

游戏中按【~】键进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

@Password("Barbarossa") 开启秘技模式（注意左括号之后及右括号之前均有一个空格）

@Win(0)	当前关卡立即获胜
@God(0,1)	刀枪不入模式
@God(0,2)	刀枪不入模式且一击毙敌
@God(0,0)	关闭刀枪不入模式
@ChangeWarFog(#)	战场雾影开关（#=0 关 /1 开）

【测试:NA PAGAN 提供 A】



手足兄弟连:浴血奋战 Brothers In Arms: Earned In Blood

以任何文本编辑程序（如记事本程序 Notepad.exe）打开游戏安装目录 system 子目录中的 eib.ini 文件，找到[Engine.GameInfo]这一字符串，在其下输入一行：

bCheatsEnabled=True

再寻找[Engine.Console]这一字符串，将：

ConsoleKey=0

改为：

ConsoleKey=192

保存此文件并进入游戏，即可按【~】键进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

god	主角刀枪不入模式开关
supersquad	队员刀枪不入模式开关
fly	飞行模式
ghost	穿墙模式
walk	正常行走模式
invisible #	隐身模式开关（#=0 关 /1 开）
oldmovie	老电影模式开关
allweapons	获得所有武器
allammo	获得额外数量的弹药
loaded	获得所有物品
unloaded	移除所有物品
loadspmap X	载入指定名称 X 的地图
summon X	生成指定名称 X 的物品
blindai #	电脑角色眼盲模式开关（#=0 关 /1 开）
deafai #	电脑角色耳聋模式开关（#=0 关 /1 开）
blindenemies #	敌人眼盲模式开关（#=0 关 /1 开）
deafenemies #	敌人耳聋模式开关（#=0 关 /1 开）

若使用 2ndsquad 这一字符串作为你的游戏资料名称，即可开放所有关卡及照片集锦，同时在游戏中按【ESC】键出现选单画面，选择左下角 CHEATS 按钮进入秘技选单，可选择老电影模式、无尽弹药模式及超强团队模式。

【测试:有效 PAGAN 提供 A】

〖测试:有效〗经编辑部实际测试通过

〖测试:NA〗未经编辑部测试

使命召唤Ⅱ Call of Duty 2

在游戏主选单选择“Options\Game Options”，并在其中将“Enable Console”选项设为“Yes”，此后可按【~】键进入控制台，输入 developer 1 并回车开启秘技模式，这样便会在主选单左下角出现“Load”按钮，点击可出现保存过的游戏进度选择框。以此方式选定关卡并载入后，再按【~】键进入控制台，输入 devmap 并回车开启此关卡内的秘技模式。此后在游戏中可按【~】键进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

god	刀枪不入模式
demigod	半刀枪不入模式
notarget	免受攻击模式
ufo	飞行模式
noclip	穿墙模式
kill	自杀
give ammo	弹药全满
give all	获得所有武器且弹药、生命、护甲全满
give X	生成指定名称 X 的物品
jumptonode	传送到一个结点

map X 跳入指定名称 X 的地图，地图名称列表如下：

对应关卡：地图名称

88 Ridge: 88ridge
Armored Car Escape: toujane_ride
Assault On Matmata: matmata
Bergstein: bergstein
Comrade Sniper: downtown_sniper
Crusader Charge: libya
Defending The Pointe: duhoc_defend
Demolition: demolition
Downtown Assault: downtown_assault
El Alamein: elalamein
Holding The Line: decoytown
Prisoners Of War: beltot
Railroad Station No. 1: trainyard
Rangers Lead The Way: hill400_assault
Red Army Training: moscow
Repairing The Wire: tankhunt
Retaking Toujane: toujane
Stalingrad City Hall: cityhall
The Battle For Hill 400: hill400_defend
The Battle Of Pointe Du Hoc: duhoc
The Brigade Box: breakout
The Crossing Point: rhine
The Crossroads: crossroads
The Diversionary Raid: decoytrenches
The End Of The Beginning: eldaba
The Silo: silotown
The Tiger: newvillers

/seta X 开放指定名称 X 的任务配置，以便在任务选择菜单中可以选择相应的任务，任务配置名称列表如下：

对应关卡：配置代码

The Winter War: mis_01 9
The Battle Of El Alamein: mis_02 9
Not One Step Backwards!: mis_03 9
Fortress Stalingrad: mis_04 9
The Tank Squadrons: mis_05 9
Rommel's Last Stand: mis_06 9
D-Day: mis_07 9
The Battle For Caen: mis_08 9
Hill 400: mis_09 9
Crossing The Rhine: mis_10 9

注：如果在选择任务关卡后秘技模式启动无效，可以通过：

devmap X

这样的指令载入指定名称 X 的地图场景来尝试开始秘技模式。

【测试:有效 PAGAN 提供 A】





Q幻想》刚公测不久，相信大家对这款游戏还不很了解，有些人盲目的升等练级难免感觉枯燥，其实这游戏的设计与普通网游也有很多不同，下面笔者就针对一些重点问题讲讲自己的经验，希望借助此篇文章可以帮助新手们更好的发展。

一、宠物问题

我的建议是一开始在30级以前没必要养宠，原因有两个：一是宠会分你的经验，降低你的升级效率（有些宠物有增加主人经验的技能，不在此讨论范围内）；二是养宠会花费很多钱买降低饥饿的食物（1Y一个）。在25以前基本是穷困时期，而且一开始养的狼、鬼火、地藏、兔子等都没什么用（用的最多的还是搜集）。

所以想养宠的人暂时忍下，30以后可以抓风精灵了，这个东西抓来有些直接就是有搜集技能（偶抓的直接就有LV3搜集）或者是逃逸等其他技能。我觉得从这个等级开始，就有必要养只宠物了。原因有两点：首先需要开始组队抢装备了，如果你不是跟熟悉的人组队杀BOSS，那么你不养只宠帮你抢装备，30以后你只能穿垃圾装备。其次30以后基本是开始奔小康了，有多余的钱养宠，不会造成你连买药的钱都没有的局面。

宠物有两个问题大家注意：

①关于35级就可以骑的狼王，目前好象还没办法骑。抓狼王需要捆仙索，而捆仙只有50UP的怪和BOSS才掉，50UP的怪只有火焰岛上才有，可是火焰岛就我所知目前还没开。目前我们能杀的最高等级怪就是东海4的BOSS美人鱼王（LV50）。相当难杀，35级的战士穿着并不垃圾的装备被打一下去掉400多的血。我曾经和朋友组队去杀，可是好象只掉48左右的装备和天地绫（抓50以上和特殊宠的），并不掉捆仙。

②2.30以后大家都会去抓风精，那东西相当难抓，大概40个瓶子能抓到2-5个吧。大家可以看见瓶子便宜的时候注意攒点，免得随着30级以上的人陆续多了起来后，瓶子不容易找。

二、装备问题

先说装备的几个误区。

1、加命中的项链。虽然项链可以加命中，但是一定等级限制了最高命中，例如：LV33战士穿上其他加命中的装备后命中为81（不包括项链）带上项链后，还是81，并不会增加命中。所以，相应等级的最高命中或其他属性都是有限的，穿上装备后只能达到最高值，并不能超越上限。所以大家把当前的属性提高到上限后，不如空点装备栏出来装备其他的属性，要不就是浪费。另外还有一种说法就是项链其实并不加命中的。

2、每个职业追求的装备属性是不一样的。战士追求的就是命中和攻击（力量），体质其次。医生不需要追求高魔攻（偶看见不少医生到处找高魔），请问你把魔攻提那么高是准备抗BOSS还是单练呢？剑客追求的就是攻击，没有其他的。术士追求魔攻，适当注意体质（否则很容易死）。刺客追求的就是灵巧。大家在练级时可能会打出一些加力量或体质等属性的装备，这种装备最好留一下，比如有时候你升级后想穿新装备却差了1、2点属性，就可以靠这些平时没用的垃圾来弥补。

3、不要过分追求三属性四属性的装备。这些装备由于稀少，价格往往很高。装备的好坏在于属性好坏而不在于属性多少。比如战士穿着加精神之类的N属性装备，就是垃圾，还不如穿着加攻击和命中的装备来得实在。

4、建议大家不要着急去给装备打孔。原因有三，第一，把高级卡片浪费在低级武器上就是浪费；第二，打孔所需要准备的挖矿、合成等技能熟练度要求太高，太浪费时间。如果有能力，找个好朋友专业做这个，大家提供材料和钱，以免重复建设。如果一个人单飞，建议等级高点手里有多余的装备再说。因为这个工作太烧钱，一天烧你几个G完全不是问题，我和朋友5个人养一个人都够戗。第三是低级卡片(+3以下的)全部卖了或者处理吧，镶嵌起来就是浪费装备的孔。

三、升级问题

《QQ幻想》公测一个月了，相信大家现在差不多都是20、30级了。这个期间任务少，主要靠打怪升级，所以这里就介绍几大热门练功地点。

地宫：这个地方不建议低级玩家打老鼠，只打虫子就可以了。本人推荐的是去打蜡烛，经验高，把魔抗的装备穿好，靠近打。只要你打一只，其他蜡烛跟着就会跑过来让你打，建议战士配医生，经验爽就一个字。剑客和刺客速度要慢一些。《QQ幻想》里有些怪物，比如蜡烛，越远打你越疼。它如果打你，就靠近让它打，千万别跑，那样只会死得更快。至于下面的老虎一类的，建议别去碰，虽然独角兽比较好打，但是数量太少。

黄鹤：这个地方真不建议你去，除非是做任务，否则还是算了。那些怪都喜欢围攻，经验又少。目前华山和黄鹤还有龙城周围已经是人满为患，其实没必要去人挤人，换个生僻的地方练速度不会比这些地方慢。(以下的方法适合战士，术士，剑客)。

不去以上两个地方的话，可以选择以下几个地方：

出云城外：适合20-22练，那地方主要是黑蜜蜂和鱼，可以适合懒的玩家，死了不用跑太远又可以继续练，缺点就是蜜蜂喜欢围攻你。

出云山道和出云之角：适合22-25打玄武(该怪物攻击低)。

幻荧洞：这个地方基本就是蛇，雪女，还有鱼怪。非常适合25到30的人去打。尤其是雪女，近身攻击才打10来血，经验也很高，接近700。而且我在里面混了三天，从来没见过一个人来这里打。在最上面的4个房间里。从右手数第3个房间刷BOSS的概率最大，在那呆一晚上，钱和等级都不是问题。





对于30以后的玩家可以去天都练功了，主要有两个升级地点。

后天郊：瑶池台那个传送点旁边的平台上去杀鸟。一只经验是760+。那个台上右下角固定刷一只会封印技能的符咒，可以不去动。你就来回在三个角之间杀鸟和风筝就可以了。鸟也是远距离攻击，靠近打，只会打你10多血，如果你是战士，推荐用衰弱技能再杀，4枪杀一个。一个小时18-20W经验根本不是什么问题。而且这个台上，刷BOSS非常快，去那混，根本不愁没钱。

30-34战士和剑客强烈推荐练功地点是蓬莱岛天都下天郊坐标(174 46)。这个地方是偶和偶朋友找遍整个蓬莱最适合30-34练功的地方，一个小平台上满满全部是火鸟和风精灵(攻击低血少)，刷新速度暴快，打得你手软，而且老刷BOSS。只要把魔防装备穿好，非常安全地说(被打一下才10多血)。在这里，JK一个小时可以拿到15W经验，战士可以拿到30W的经验。在去的路上不要去打符咒(会封印技能)和QQ糖(跟老鼠一个德行，总喜欢围攻你)。强烈建议战士和JK单练，撇开医生完全没问题。

34以后可以换地方了，杀向修罗殿。里面的怪物基本都是36以上的，34的ID去可以拿到1200+的经验，不过建议带大血或组个医生，里面的攻击暴高。修罗分为四层，保持和怪物差三个等级比较合适。

四、各类BOSS

兔子王(LV28)：出云之角。兔子王会加强防御。最好带战士的衰弱去杀，否则会杀得你手软。

刑天(LV31)：黄鹤遗址5层。推荐战士加剑客或者两个战士带一个医生去打。还是要先注意把小怪物全部引到八卦图的过道上卡着再杀刑天。刑天会技能封印。谁被封印就跑开，另外一个接着上去砍，如此轮流。只要医生及时补血，很快就搞定了。

不动明王(LV35)：地宫5楼右边最小的房间内。不动明王其实不难杀，关键是外面的喽罗特别讨厌。打不动明王的时候，先进去把小怪物引出来卡到门板那。最好带一个战士，先破防再杀他。医生在边上不停补血，应该很好过了。

守护面具王(LV35)：函谷岭。这个BOSS很好打，问题是它边上的怪物会石化，相当麻烦。如果医生会解除异常状态固然最好，如果不会或者没医生，注意先杀边上的小怪物。不然你会死得很难看。

魔王飞天猪(LV35)：修罗殿门口。攻击很高，血多。只要医生补血及时，一个战士足够杀它了。

黑白无常(LV42)：修罗殿4层胡同最里面。这个怪物很难打，需要一些技巧。如果是两个人战士去打黑白无常，A战士先打，等无常反应过来打A的时候，B就趁机上去打无常。A这个时候隔着那个绿盘子站到无常对面卡位，无常只会干站着着急而不会去打A。等到无常放弃攻击A转而攻击B的时候，B再卡位。如此反复，一会就杀完了。

美人鱼王(LV50)：东海四层。这个怪攻击和血都暴高，周围的小怪物会减速和冰冻，一定要带好医生。医生站位很重要，一旦医生被攻击，几秒钟全部队员绝对挂掉。建议一战士一剑客一医生一刺客组队前往。剑客和战士去抗BOSS，医生一直补血，刺客就只负责保护医生和引开周围的小怪。■【剪报代码：1230】







弑王

文 / 牙牙

在《轩辕Ⅱ飞天历险》中有许多的怪物小BOSS，经常随身携带着各种好材料、好装备，但是由于他们出现比较隐蔽，不容易被玩家找到，笔者经常看见广播中提示某BOSS出现时，有玩家在问他们的具体位置，于是写了这篇攻略，给大家按图索骥。

《轩辕Ⅱ飞天历险》的BOSS分两种，一种是大头目，每张地图只有一只，而且实力强大，没有固定出生时间，只有不断打指定怪物才会出现。最快出生的如流浪狗队长7分钟一只，而有的怪物6、7个小时都不会出现，这就需要玩家耐心等待了。这种大头目的特色是卖相好，身体壮，血多攻击高，而且每次出现系统广播都会通知。

另一种是小头目，这种往往都只比小怪略强，但是都没有大头目变态，这种BOSS就没办法催生了，只有等它自己刷出来。根据种类不同，出生时间有快有慢，一般来说是25～40分钟一只。头目级角色都一定会掉钱，至于地图上有一些搞笑台词的为特殊怪物，跟小怪差不多能力，掉的物品也略为稀有，而出生时间则大多非常快速几分钟就出来了，有些甚至几秒就出生了，例如灵芝精，它是医生的任务怪物，掉千年灵芝，但是只出没在夜间。

长阳南区

是玩家出生后练级的起手地，这里怪物幼嫩，包括小BOSS也是一样。这里练级的玩家多半都是Solo为主，但是小BOSS出现的话，各位玩家还得结伴上。虽然小王不是王，但是虐待单个玩家还是绰绰有余的。

怪物名称	怪物坐标	怪物复生时间（分钟）	怪物秘闻
噗噗王	253.372	30-40分钟	女娲台附近，靠近金矿商人附近，要打野蛮飞噗噗比较快出现
飞噗噗斗士	不详	30-40分钟	要打飞噗噗比较快出现
小野狗头目	643.601	20	矿场，有邪恶小野狗的地方！
山林咕咕王	661.641	20	长阳矿场里面，有咕咕的地方！

长阳北区

该区是新手进阶区域，这里出现了物理防御比较强的僵尸系怪物，所以小王的防御也非常高，值得玩家警惕。

怪物名称	怪物坐标	怪物复生时间	怪物秘闻
嗜血僵尸	171.71	30-40分钟	义庄最里面！要打各类僵尸，义庄门正西方往里的通道附近。
飞噗噗斗士	不详	30-40分钟	要打飞噗噗比较快出现
三类僵尸	650.128	不定	防风氏门口 死亡大概过几分钟就出

防风氏之坟

作为中级玩家进阶的第一个地牢，这里的怪物刷新比较快，不太适合Solo。组队的经验却很高，而且组队带来的安全性也增加了练级的效率。相对于一组人的攻击来说，小王难度一般。不过因为现在的玩家等级比较高，越级打怪的情况比较严重，所以最近防风墓非常不吃香。

怪物名称	怪物坐标	怪物复生时间	怪物秘闻
夜僵尸	367.206	30-40分钟	要狂打咒怨僵尸出现 是在1f出现
骷髅兵	284.86	不定	条件不详

宛湖盆地、云□平原

作为开放式的平原，这里的怪物密度不高，适合双练，而且难度一般，有玩家非常喜爱的怪物群，而且这两个平原中的怪物等级从11级开始一直到28级，跨度比较大，怪物的等级区域划分

怪物名称	怪物坐标	怪物复生时间	怪物秘闻
巨大双边草	396.289	30-40分钟	要打双边草才会出现
噗噗王	361.610	不定	要打噗噗家族怪比较快出现
灵芝精	462.217	夜晚出现	药王墓楼梯右手边 夜晚才会见，有3只，医生20级任务怪物
哈哈竹	544.364	不定	朱雀塔左手边 清龙塔有流浪狗跟嘎嘎竹附近
流浪狗队长	740.570 513.513 510.550	不定	疯狂流浪狗区，强杀流浪狗系列怪会出现。
独目鬼	388.366	不定	从长阳南区到云梦，第一个三叉路口要强杀小霸王比较会快出现

清楚，练级条理非常分明。

怪物名称	怪物坐标	怪物复生时间	怪物秘闻
巨鼠头子	407.125	30-40 分钟	要打巨鼠才会出现巨鼠头子
大蝙蝠	不详	30-40 分钟	虎妖房，解过表主线任务才可进入 大约 30-40 分出一次 时间不一定
巨鼠兄弟	396.124	10-20 分钟	巨鼠头子附近
铜皮蟾蜍	79.226	30-40 分钟	要打蛛蛙蝌蚪到一定数量
吃人蜘蛛	51.237	30-40 分钟	定时刷新

衙门地下道、水井地下道

衙门地道并不是练级的地方，玩家不太会在这里停留很久，但是水井地下道这里的粘粘怪是好东西，因为它会爆蓝药果冻，法师都爱在这里刷蓝药，但是论经验就寥寥无几了。

建木林

这里是中级玩家练级的地方，地图辽阔，适合 25 级左右的玩家，很多任务都需要来这里进行，而且风景不错，可以带 mm 来游山玩水，但是千万不要带 mm 的时候去招惹狐狸精，不然……

怪物名称	怪物坐标	怪物复生时间	怪物秘闻
神经香蕉猴	475.451 168,135	30-40	从广灵出来，地图上有一条小路最底端；地图顶端，建木道观字楼那里也有一只建木道馆前，还有出广灵镇有两条路，一条往上一条往下，但凡是死路都会出一只
圣咕咕勇者	240.260 338.418 147.259	不定	就在魔树精旁边的三叉路附近
魔树精	272.3757	30-40	要打枯树精到一定数量。
狐狸精	247.380	对话出现	在小凉亭附近，有小希小唯，跟小希对话即可

百草坪

从广灵直接进入百草坪，这里提供给 25～35 级玩家练级的场所，这里的公鸡怪、母鸡怪都比较讨人喜欢，但是这里的狐狸怪防御非常高，劝一般玩家不要用它升级。

怪物名称	怪物坐标	怪物复生时间	怪物秘闻
魔鬼食人花	297.497	30-40 分钟	要打鬼蔷薇要一定数量
兔崽子	228.477 460.470 222.399	30-40 分钟	不详
圣咕咕王	240.260 338.418	30-40 分钟	要打咕咕家族怪到一定数量
迷眩花精	281.285	10-20 分钟	医生 30 级生涯任务怪物
蓝磷粉蝶	281.285	10-20 分钟	医生 30 级生涯任务怪物

大禹水道 1，2

这里是目前《轩辕Ⅱ飞天历险》开放的次高阶地图了（笔者写稿之日，刚更新了地府地图，那才是最高阶地图），这里玩家可以从 35 级打起，一直打到 50 级，而且这里面有"轩辕剑"系列的招牌怪云生，不过笔者劝各位去挑战云生的时候掂量一下自己队伍的实力，笔者除了活动外，还没去挑战过云生。

怪物名称	怪物坐标	怪物复生时间	怪物秘闻
战斗蝙蝠夫妻	135.157	对话出现	跟蝙蝠公對話，說他鼻子像猪就有得打，蝙蝠妻同时出现打完过几分钟会出现
蛛蛙王	129.135	不详	杀蛛蛙到一定数量
宝箱怪	63.82	30-40 分钟	一个在入口，一个在巨鼠旁边，一个在吸血蝙蝠旁边的水池边，要杀一定数量的木箱怪

怪物名称	怪物坐标	怪物复生时间	怪物秘闻
云生兽	不详	对话出现	传说是在 2 楼，一路往内走，一直走，到最里面还有一个传送点，过那个传送后只有一条路，走没多远，就看到云生了
重甲骷髅兵	253.118	不详	随机出现
蓝宝金鱼王	170.170	不定	要杀七彩金鱼到一定数量
重刑犯	188.172	不详	在蓝宝金鱼王再过去过了一个桥的那附近的二个石室

铜角山

铜角山中有野熊寨，这里的怪物比较有趣，最有特色的怪物叫贼兵，怪如其名，猴贼猴贼的，玩家如果少血的时候，这个怪物就会主动攻击，但是玩家满血它就不会攻击，AI 比较特殊，笔者叫它半主动怪。还有就是贼兵队长了，它是纯主动怪。铜角山可以从 25 级打起，打大 33 级左右。

怪物名称	怪物坐标	怪物复生时间	怪物秘闻
大粉蝶	350.418 420.410	10-20 分钟	一个在野熊寨外，一个在往云梦的路口，要杀毒蝶达到一定数量
火爆伞蜥王	395.354	30-40 分钟	要打瞪眼伞蜥到一定的数量
勇士双边草	330.187	10-20 分钟	工会城附近
蜥蜴夫妻	340.473	不定	随机出现
砂岩瓢虫	291.436 494.509	10-20 分钟	随机出现

〖游戏小贴示〗

TIPS1：工会任务进行期间，可以从传送点自由出入。但是，如果怪距离传送点太近，则传送点不能启用。出去后，只要跟翟夜矿工会长对话，即可重新进入。

TIPS2：工会任务进行期间可以雇佣战场商人（10000 飞钱）与战场服务生（10000 飞钱），二者会被任何一方的范围攻击法术致死，或者被玩家使用 Ctrl+鼠标左键强制攻击致死。

TIPS3：战场商人提供翟夜谷可以买到的消耗品，战场服务生可以让玩家使用银行及转职功能。

TIPS4：打败鲍枭后会出现战场小护士（恢复 10%以下的经验值，以及购买稀有物品）。

TIPS5：游戏限制时间从接任务起 3 小时，接任务 18 小时后可以再接。

TIPS6：任务奖励：公会声望增加 15，田善皮靴，优等材料若干。

游戏中，怪物众多，笔者已经努力收集，如果有偏差疏忽，请各位看官见谅，还有玄火山脉与客栈地下室的笔者没有收集，因为那的小王不是很多，在给大家送上一份弑王报告的同时，笔者也顺便把各地图介绍了一下，以供给大家练级做参考。古话说的好："擒贼先擒王"，小怪皮干肉瘦，既没什么油水，也没有挑战性，魔王级的怪，我们一般也招惹不起，既然欺负不了云生，那我们就拿这票小王出气，吃惯了平常菜，经常换换口味不光是现实中的精彩生活，也是游戏中的。■【剪报代码：1231】

〖轩辕更新备忘录〗

自《轩辕Ⅱ》深秋步入公测阶段，游戏进行了一拨大幅度更新，对于单一玩家和工会系统做了改进，调整了职业的平衡，另开放了许多游戏性十足的系统。

敏捷加持、法师沉吟

对于笔者来说最重要的更新当属状态点的更新，首要一点就是敏捷点的更新了，法术系玩家的福音来了，官方开放了敏捷加持施法速度，就是说敏捷越高施法越快，而且在前一段时间官方开放了洗点 NPC，笔者将自己 38 级的阴阳由全智点改洗成敏、智法师。由于游戏上限值的设定，笔者测试后，将自己的敏捷点到 90，其实现阶段笔者的所有点都加到敏捷上了，分到智力只有不到 10 点。效果就是，阴阳招牌的小满施放时间由以前的 25 秒降低到 3 秒，立夏由以前的 10 秒降低为 1 秒，立冬由以前的 14 秒降低为 1.5 秒，现在笔者的阴阳起手出招是雷厉风行呀，可是大管大管的蓝也狂下，所以笔者把道士副职业提升到了 39 级，强出 5 级气血技能，来支持本尊蓝的使用。这样单练带上几瓶药就可以轻松搞定。速度上去了我们来看看法术的伤害，笔者拿大禹水道中的大刀骷髅兵做试验，打大刀小满伤害 970，由于法术的属性相克，立夏还要比小满的攻击高一点 1380，基本笔者 38 级阴阳就用这两招就可以 KO 大刀，如果大刀不死，补个立冬就可以打到它爆，笔者于是非常后悔点了立秋，确实心疼技能点。以上来看敏捷对于法术系职业有强力支持，尤其是对阴阳这个单体攻击王的职业来说，已经可以忽略技能冷却时间久的短处了。

于公于私、快乐一勺烩

最近的更新中开放了工会一阶段任务，笔者带自己的工会第一时间进入，刚进去的时候早听说里面的 BOSS 是鲍枭，笔者在活动时见过，所以拉了兄弟一起去杀，结果鲍枭连同周围的 6 个独目鬼勇士，还不够大家抢的，众人三下五除二跟切菜一样就切过去了，笔者都没砍过瘾。过了一夜，笔者这次聪明了就带了一个奶妈过去，两人双杀，虽然慢是慢了点，不过 1 个小时就将这堆菜切完收工，细点一下得到的宝物，大的东西就是优的田善皮靴，和一大堆的优材料，本来看官方资料还要有 2 颗梦石爽道具的，不过笔者并没有打到，不过有一个系统非常有意思，一阶任务开放烟花系统，打死鲍枭后会出现 NPC，跟 NPC 对话可以花 4000 块放烟花，确实很好看，适合一个工会庆祝。如果你实力够强带自己心爱的妹妹，先斩鲍枭显示英雄气概于前，后放烟花浪漫传情于后，哇！感情指数一定会一路狂飙，绝对不是侧目两个字可以形容的。工会声望 30 点，带 1 万飞钱，身份是会员以上的阶级，到翟夜谷（160，171）点击翟夜矿工会长申请任务，任务比较简单，就不浪费宝贵页码了……

不光是以上两项更新，官方还开放了关系指导员任务，老百姓等级 9 级以上，去找城南、城北桥头的 NPC"姜情义"。就可以接此任务，免费获得梦石建立关系，而且还能随机得到玄石。本次更新的重头戏是地府地图的开放，地府替代大禹水道成为最高阶的地图，这里练级十分凶险，各位玩家如果去游玩还是需要小心，因为时间关系，笔者还没有去地府地图一游，下期将会出详尽的地府报告给各位。■



阿猫的贝尔托之旅

文/凌小路义行

一、职业之路

阿猫听说RF内测开放，火爆异常，大有超过网游江湖排行榜上名列榜首的“达不溜圈达不溜”大侠之趋势，于是蹭到俩内测帐号，邀好友阿狗一起到RF中快意江湖。哪知阿狗早已进驻RF数日，如今已是一方豪强。阿猫见状，正要骂其重R轻友，转念一想：凭我阿猫二百五的智商，虽说对付个泡菜不成问题，不过小心驶得万年船，不如请教他一番。于是立即堆上一脸笑容问道：“狗哥已入江湖数日，不知这游戏操作如何？”阿狗摇头晃脑道：“此游戏操作只在一字：简。所有操作，皆集于一鼠中…是鼠标，不是耗子，你别激动…”本来爪子就不灵活的阿猫算是吃了颗定心丸，忙端了杯茶过去，媚笑道：“不知道此游戏分几门几派几个堂口啊？”阿狗品了口茶慢条斯里道：“RF分为三大种族，一为矮人族，称贝尔托，此族最大特点是精通机甲。二为精灵族，称克拉，此族男子俱为帅哥，女子皆是靓妹，最大特点是可以召唤精灵协助自己作战。三为机器族，称阿克雷提亚，此族全是机器战士，长于实战，不通法术。至于各族职业，此有秘籍一张，你自己参详去吧…”说着甩过一张纸来，阿猫接在手中只见上面写着：

贝尔托：

战士 ┌---->狂战士
　　 └---->铁血护卫
猎杀者 ┌---->狙击手
　　 └---->特种兵
神灵使者 ┌---->光明术士
　　 └---->神使
技师 ┌---->机甲驾驭者
　　 └---->专家

克拉：

战士 ┌---->精英斗士
　　 └---->圣殿骑士
猎杀者 ┌---->神射手
　　 └---->暗夜猎手
神灵使者 ┌---->暗魔术士
　　 └---->召唤师
技师----->专家

阿克雷提亚：

战士 ┌---->毁灭战士
　　 └---->机甲铁卫
猎杀者 ┌---->重炮手
　　 └---->搜索者
技师----->工程师

阿猫二百五的智商也只看了个大概，眼光疑惑的看向阿狗。阿狗忙解释道：“游戏初期，只有战士、猎杀者、神灵使、技师四种职业任选。任一个职业到30级以后，都可以一转进阶成高级职业。”顿了顿又神秘的说道：“其实，每个种族还有一个‘特殊’的职业。”这一句话说的阿猫眼睛发亮，忙催阿狗快讲。阿狗道：“贝尔托，任一个职业到30级都可以转为机甲驾驶者，不过技师在这方面有些优势，他们可以得到更高的熟练度而使用更好的机甲装备和技能。克拉族在召唤精灵方面是独树一帜，到了30级可以转职为召唤师，召唤出来的精灵可以帮助你战斗，而且它们还是不死之身。阿克雷提亚的机器人到了15级可以使用大炮，可是威力巨大呀…”

阿猫仔细一寻思，觉得选择贝尔托坐个机甲还是比较帅的，于是立马拍板：“到贝尔托，目标是机甲驾驭者。”阿狗树起大拇指道：“不错不错，贝尔托的机甲防御高，更有11W的HP，是现在战场上的主力。不过…”还没说完，阿猫早已不见踪影……

二、初几RF

经过了一番新手训练，阿猫进入RF主城。刚站定，就收到了贝尔托总部的消息和一件新手武器。作为技师的阿猫又得到了额外的好处——一件挖矿机和一块挖矿机的电池。阿猫拿着这个东西正疑惑不解，正好阿狗也到达了。阿狗见阿猫不解，于是解释道：“拿着这个东西，可以通过传送点到达三族共有区——矿山。到达矿山，装备好矿机，切换到‘战斗模式’，就可以开始采矿了。在屏幕左上角可以选择你要采集的矿石种类。采好的矿石可以拿到城里来提炼，可以提炼成制作武器的材料。另外，还有可能提炼出一些宝石，可以用来升级武器。”

阿猫故作不屑道：“这些小事还用你来教？我二百五的智商还不懂这个。”阿狗冷哼了一声，递过一叠钱来，说道：“这是一万CP，你先用着吧。”说完便走了。阿猫拿着钱这个激动啊…刚才还是穷光蛋，现在就是万元户了。了解到游戏里没有银行，于是决定先买个包装



东西。来到杂货商处，一问价，一个包竟要2W3，阿猫立刻晕倒在地，还没忘了骂上阿狗一句缺德。

没办法，只好自力更生，阿猫拿上自己的新手短弓，开始了自己的创业之路，出了主城的门开始打怪。哪知射中怪物一箭，却打不了第二箭。阿猫正纳闷，身边一个拿长矛的GG笑道："傻了吧，不知道切换成自动攻击啊？"阿猫这才想起来，左下角有三个按键，分别是切换自动战斗、切换行走状态、切换战斗/和平状态。阿猫切换了自动战斗，这下只要双击怪物就可以连续攻击了。阿猫杀着怪，甩了个白眼给那位GG，哼道："我不过是看看这把弓的性能，凭我二百五的智商这还不知道？"

阿猫辛苦半天，总算升到了4级。乱七八糟的原材料、初级装备打了一堆。卖到商店里，也攒了一笔小财。阿猫正陶醉在前途一片光明的幻想中时，基地忽然传来了消息，交给了阿猫一个任务——去打20只疾走龙。地点是在离贝尔托主城不远的天空洞窟里。阿猫带上装备，兴冲冲就来到了天空洞窟，还真找到了疾走龙，几个回合下来，疾走龙没杀几只，倒是阿猫被打的灰头土脸。阿猫一打听才知道，这疾走龙等级为9级，而自己刚刚才4级，这几乎是没什么胜算吗。阿猫郁闷不已，决定问问阿狗这是怎么回事，于是掏出"落鸡鸭"，立马给阿狗打了个电话……



三、装备技能

电话打通，阿狗却耍起大牌，说自己忙云云，至于这些问题，阿狗介绍了一个学习班。阿猫塞了一把CP给了老师，老师看在CP的份上，照顾给阿猫个前排位置。

老师清了清嗓子，开始讲课："首先给大家讲讲装备问题。这个装备吗，可以分为三大类：近程装备、远程装备、能力装备。顾名思义，近程装备适合近战肉搏穿，远程装备适合使用远程攻击的人穿，而能力装备是法师的专用装备。这些装备要穿起来也是有要求的，这就涉及到另一个重要的设定——技能……"阿猫打着哈欠道："这些东西我早就知道了，我着装备还是打不过任务怪，那怎么办？"老师微笑着说道："这位同学不要急，其实每一种装还都分为三类：白色装备、金色装备、紫色装备。白色装备不带任何属性，属于基本装备类。金色装备又称为超强装备，是白色装备的强化版。与相同的白色装备比起来，主要属性要强化不少。举个例子吧，4级可以装备的圆盾，如果是超强版的，其防御力足可以与10级可以装备的小圆盾相媲美。同样，超强武器可以提高极大的攻击力，超强装备是每个玩家都梦寐以求的装备…"



阿猫听到这里，暗自盘算，如果自己有一套超强装备，那些个疾走龙不是手到擒来？正想着，老师又说道："最后的紫色装备，是一种比较特别的装备。这些装备实际就是在白色装备的原有属性基础上，多出一些属性。比如说，FP的上限+20%，攻击力上限+10%等等…"阿猫细一算，这些增加值实在是有限，于是接口道："这些增长量有什么用？真是中看不中用…"老师笑道："这位同学，如果有一件紫装的附带属性是FP回复速度+500%呢？是什么结果？"阿猫目瞪口呆，那不就等于使用技能不耗FP了吗？想到自己可怜的FP值，同时使用两次技能都不行，立刻闭上了嘴。

"下面我再讲讲技能的问题。"老师接着说，"技能分为多种，有：近程技能、远程技能、能力技能、盾牌技能等等，各种技能达到足够的等级，才能装备相应的装备。比如说，一块盾牌，要求盾牌技能达到6，如果你达不到这个技能等级，你的人物等级再高也没有用。装备的等级越高，限制的技能等级越高。"阿猫冷笑道："我只是个用弓的，只要学好一样不就行了？"老师摇头道："非也，技能越高，不仅代表了你能更好的使用某件装备，更能提高你自身的强度。另外，你也可以双修或三修职业。"阿猫不解道："何为双修？三修？"老师说道："比如你是个技能，你可练习近战技能，装备上近战的衣服，再拿上远程的弓箭。敌人就是冲到你身边，你也不用再像以前那样害怕了。同样，你也可以修习法师的技能，一边打怪，一边给自己加血，是不是很强？"阿猫张大嘴巴，觉得看到了一个前所未有的境界。

"最后我再简单介绍一下战斗技能与能力。战斗技能就是各位在战斗中可以使用的攻击和属性技能，攻击技能一般都跟各位使用的武器有关，属性技能没有限制，你们可以提高自己的攻击精准、攻击速度等等。能力一般来说都是魔法，能力种类很多，要发动能力，就得买能量球。使用相应属性的能量球，就可以使用相应能力，能力也同样可以恢复能量球。至于战斗技能与能力，大家可以在实战中慢慢摸索，这里就不细说了，现在下课。"老师微笑着夹起讲义，走出了教室。

四、钱的问题

听了一次讲座，阿猫这次可是脱胎换骨，轻松的把任务一个一个解决了。虽说这些任务的奖励都不怎么样，只有一只奖励的背包阿猫还有点兴趣，不过每完成一个任务就能提高对贝尔托的贡献度，提高自己的军阶，这可是身份的像征啊…

跟着任务打怪，不知不觉阿猫就二十级了，阿猫觉得钱包越来越紧张。这不，一个19级的超强盾就叫到了5W。离30级也不远了，也得为机甲准备准备了，阿猫早就打听过价格了，一个机甲要118W。每每想到这里，阿猫都攥着钱包直哆嗦。现在弄钱是首要的任务，阿猫听说挖矿最赚钱，于是一拍大腿，把包底压着的挖矿机和电池找了出来，通过传送点来到了矿山。



到了矿山，只见一堆人站在门口挖矿。挖矿机的使用方法听阿狗说过，于是阿猫也加入了采矿大军。不过挖矿也不一件件轻活，动不动就有别的种族挑起事端，只见矿区一阵轰轰烈烈，阿猫跟一帮挖矿的朋友们就横尸遍野了。阿猫正郁闷着呢，贝尔托的一队机甲开了过来，其中还有阿狗，阿猫一打听，原来是什么晶片战，要打败什么圣石兽，赶走占领矿区的别的种族，抢回矿山的控制权。

有这帮机甲罩着，阿猫采了个盂满钵满。阿猫带着满满一包矿石找到城里的矿石商，交了一大笔钱，提炼成了各种原料。哪知道这些原料竟然没有人要，阿猫只好贱买给了矿石商。回头一算，发现自己反亏了一笔钱，还不如直接把矿石卖掉的好。阿猫正郁闷，却发现提炼物里有一个闪闪发亮的东西？阿猫取出来一看，竟然是一块羽石。阿猫早就听人说了，这是升级武器装备的上好的东西啊。阿猫刚拿出来，就有人过来问价了，阿猫马上摆出一幅奸商嘴脸，高价卖掉了手中的羽石。

一来二去，阿猫的钱也慢慢攒的多起来了。终于，在30级的时候，阿猫转了"机甲驾御者"，递出118W，从机甲商的手里拿到了自己的机甲钥匙。



五、后记

阿猫终于坐上了梦寐以求的机甲，开着机甲在城里四处的溜达。哪知道竟然碰上多日不见的阿狗。在阿狗的指导下，阿猫又花重金给机甲装上了机应的零件，真正的成了一位机甲战士。由于是技师出身，机甲的熟练度(PT值)上限比一般玩家高，可以装备等级更高的机甲零件。这让阿猫得意了好久。之后，经常见阿猫阿狗两个人跟着贝尔托的机甲大部队到矿山参加晶片战，而除了机甲的维修费用较高(恢复一点HP要10CP)，其它方面阿猫十分满意。每到黄昏时，阿猫开着机甲来到贝尔托的湖边，看着远处的夕阳，觉得做个RF人真的很幸福。■

【剪报代码:1232】



克拉魔光闪耀

文 / 牙牙

相对于巨大火炮的轰炸攻击，机甲的威风出击，笔者更爱魔法吟唱的感觉，魔杖头闪耀的各种光芒才是最迷人的，所以在《RF》开测月余，笔者倾心浇注的是克拉族的法师。

法者无敌

《RF》中三种迷人的种族各有特点，A族拥有绝对身体优势和巨大的火炮攻击，B族30级转职进阶后拥有骑乘机甲的能力，而C族，就是克拉族，并没有绚丽的装备使用，但却拥有其他两族都没有的精神力量——完整的五大系魔法，而且30级后进阶可以召唤神兽来帮助做战。

因为种族职业的偏好不同，在笔者感觉克拉族的法师是游戏里三族魔法配备最齐全的一个，也是古老、神秘的克拉族人民的代表。

新进的克拉族的法师都只能控制初级魔法的能力，因为中阶魔法需要玩家修炼到30PT的熟练度。克拉族的的法师的魔法分为暗、火、水、地、风5个大系，暗系列魔法主辅助魔法，初级技能其中有血蓝互换、快攻、快速充能三个技能，血蓝互换就是将血变成蓝，本来这个技能在其他游戏中，对于法系职业是必修技能，但是对于《RF》这个有血瓶的游戏来说，这个技能直接被笔者列入废技能。快攻、快速充能都是加速攻击的，前者是对于近战的战士使用的，提高战士的近身攻击速度，后者是对法师支持的，提高法师的魔法施放速度。不过经过笔者测试，这两个技能在初级阶段效果并不是很大。初级火系魔法是攻击魔法，拥有稳定的攻击伤害，其中有单体伤害的光能弹，其他的炎榴弹、火岩球、光之阵三种都是面杀伤的魔法。其他三系魔法比较相同，相对于全是攻击魔法的火系魔法来说，这三系魔法不光有攻击魔法、面杀伤魔法、其中还包括诅咒、反诅咒的辅助魔法。例如初级风系魔法分为电球攻击，这是单体魔法攻击，凝气攻击是面杀伤魔法。辅助魔法消除，则是诅咒系的魔法了，它的作用是消除最近所中的有益辅助技能。

《RF》中的魔法并不是等级一到便自动获得，也不是找NPC学习，而是从能量球商人那购买华丽的能量球，只要你拥有能量球，你就能掌握球内所封的魔法，当然你也需要相应的付出一定的费用。初级的魔法基本都在5.5万R币，中阶段的魔法都在27.5万左右，各位玩家加油吧。

魔法强大源自勤修

《RF》中每个系的魔法学习分为，初级、中级、高级、顶级，魔法阶段安排严谨，例如要修炼中级魔法，就必须将初级的魔法修炼到30PT的熟练度，要不停的使用魔法来提高PT，也就是熟练度了。一旦熟练度达到30那么就可以直接购买中级魔法的能量球来学习中级魔法了。这里就引出了一个问题，如何高效的修练熟练度了。

各位玩家在打怪的时候可以注意一下，在怪物的资料栏中，怪物的名字两侧会有左边四个，右边两个彩色的小点点，那就是怪物的难度了，那么6星的怪物给的经验和熟练度是最高的，是玩家首选的怪物，但是这样的怪物一般难度都比较高，劝各位玩家还是组队进行游戏，尤其是法师单杀的话会很容易就被秒，还是站在战士的身后比较安全，当然如果你们拥有一个无比威力的法师团，而默契又非常好的话，直接秒怪也是不错的选择。掌握了这个原则剩下的就是多杀怪物、多使用魔法来提高熟练度了，其他没有什么偷懒的办法了。除了整个系有熟练度以外，每个魔法都还有自己的等级，多使用魔法就会自然升级，当然是等级越高，伤害越高。

在游戏的初期，法师刚出生就能得到两个免费的、不同系别的魔法球，但是经过笔者测试后，对于法师来说，做两系攻击魔法的修炼是不够的。别的不说，首先暗系魔法是辅助魔法，当然是要修炼的，因为笔者实在







舍不得不练这个快速充能魔法。再者两系列攻击魔法，例如玩家只修炼火、风两系魔法，那么在战斗中，只能使用光能弹和电球攻击，这里就出现了一个大问题，每个魔法都有自己的冷却时间，而在《RF》中魔法的施放是没有吟唱时间的，起码现在笔者没有看见需要吟唱的魔法。那么光能弹和电球攻击使用后，玩家只有站在那里等待魔法冷却，如果是单练那么怪物则会追来咬你，那是法师最不乐意看见的事情了，如果是组队练级，人家战士在打怪，而你施放两个魔法后干看着，我想这是队友和玩家自己都不乐意看见的事了，所以攻击魔法一定要多修，经笔者测试，三修攻击魔法是最合适的。因为当玩家拥有三个攻击魔法的时候，魔法挨个施放，刚刚好第三个魔法施放以后，第一个魔法差一点点的时间就可以冷却，而这个时间完全可以忽略。三修的法师可以保持良好的连续作战的能力，魔法一个接一个不给怪物喘息的时间，提高了练级的效率。但是笔者个人认为魔法不宜四修，因为四修魔法，总会有一个魔法轮空，而且一个怪物用四个魔法攻击对于熟练度的修炼来说就非常慢了，等四个系别的攻击魔法都修炼到30PT那也不知道是哪年了。所以笔者推荐攻击魔法三修，加一个暗系辅助就可以了，这样毕竟就少一个系别的魔法没有修是可以接受的。



练级黄金线

《RF》练级的难度也是按区域推进的，尤其是新手营区，打主城出来，玩家打开地图就可以看见，地图上有一条黄色的线路，那就是练级的路线，不过各位千万要从该线的上端走起，因为上端的怪物等级都比较低，地图下方黄线引导的则是等级比较高的怪物。《RF》的任务完全是辅助和指导玩家练级的，任务从玩家3级开始，如果达到一定等级后，玩家就会自动获得广播的任务，任务栏就列在屏幕的右方，非常简明，上面写着要杀什么怪物，还有猎杀的数量，找到地图中的它们杀够一定数量就可以了。笔者感觉《RF》的任务给的回报都非常不错，例如5级的疾走龙的任务给的就是一个道具包，在商店购买需要2万块，这是初期玩家根本不可能打到的金额，还有就是根据玩家相应的等级派发武器和装备，在初期可以让玩家有限的钱都用于购买药瓶和能量球，任务很简单，但是非常实用。

笔者的法师成长也比较坎坷，笔者由于对自己的操作的非常自信就吃了很大的苦头，虽然在游戏之前已经做足了功课，知道《RF》是一款使用药瓶的游戏，但是之前的游戏都养成了不吃药瓶的习惯，一时之间不是很适应。首先作为一个脆弱的法师，等级稍微高一些的怪就可以将笔者秒之，这是笔者不适应的第一点，那么打怪前就要小心翼翼。还有就是对操作的要求了，为了取得更高的经验的熟练度，笔者不得不打5星怪和6星怪，这些怪物攻击相对应笔者法师的等级也高不了许多，但是攻击一下就基本空血，游戏中气氛还是相当紧张的，因为笔者的左手时刻要保持着按血瓶的快捷键，稍微慢一慢就被推倒在地。法师的初期是非常郁闷的，被怪摸一下，那血瓶就得咕噜咕噜的狂喝，给操作带来了困难，不过相信玩家可以在一个较短的时间就适应。

笔者这里推荐法师玩家们组队狩猎，至少要两个人一起。因为任务所给的怪物清单都要高于玩家等级一个层次，就拿5级的疾走龙的任务来说，如果要立刻去完成任务势必非常困难，还是组队进行较为妥当一些，笔者就带着MM一起进入游戏的，妹妹也是法师，那么笔者介绍一下我们两的狩猎方法。首先笔者开怪，这个时候笔者还没有足够的资金做到攻击魔法三修，那么在笔者两个攻击魔法招呼上去之后，疾走龙就会快速的跑到笔者的身边，笔者撑不住它的攻击，只有狂喝血瓶落跑，当笔者第一个魔法攻击后，MM开始发招，当怪物追着笔者满山遍野跑的时候，MM一直持续在使用魔法攻击怪物，当然打到一定程度后，怪物则放弃了笔者而转攻MM，这个时候笔者就要回头去收拾它，如此循环可以将怪物推倒。这也是没有办法中的办法了，笔者理想中的狩猎是有一个战士抗住，法师在后面杀，或者干脆一个法师团如蝗虫一般的卷过怪物区域才是上上招。在这两个想法不成立的时候，笔者就只有推荐这个拉怪的打法。



水晶战热报

《RF》游戏设定造就了游戏中的资源战，确实玩家玩过这个游戏后都知道钱的好处，没有钱在《RF》中你练级都困难，没钱买血瓶，没钱买装备，而跨越了初级练级阶段后，装备和武器的爆率就不是很好了，如果靠拣取掉落的物品那么只会越打越穷，如果去打低级怪来取得装备换钱还不如去挂机挖矿，因为每个种族都拥有一块自己的矿区供自己的族民来采集，这里的挖矿的效率是一分钟左右一块矿，而在这些矿包围当中有一块中央矿区，这里的采集速度是三秒种一块矿，效率是大大提高，但是中央矿区的采集权可不是这么好得的。

《RF》每天8点都会开始水晶战争，三族各拥有一个水晶作为自己守护和进攻的对象，自己的水晶自然不能轻易的被敌人打破，那么对方的水晶自然是自己攻击的目标。笔者所在2服，水晶战是非常热闹的，由于官方内测只开放到30级的等级，那么在这个等级之下，B族是绝对的王者，因为他们拥有机甲，B族的人骑上机甲后血有11000，而且防御非常高，A族的火炮展开后和C族的法师攻击差不多，攻击最高只能打掉B族机甲400-500滴血，而且机甲的攻击非常高，对于30级的C族法师、弓手来说，机甲只需要攻击两下就可以KO掉，喝血都来不及，战士狂喝血的话还能稍微撑一段时间，不过也要视乎战士的防御熟练度的多少了。鉴于此种特殊情况，当时A族和C族的族长不得不联合起来，这就要提高一个很好玩的问题了，投票系统，说到投票系统，之前要说说族长的产生，族长是每个族中贡献最高的人，贡献的取得一个是任务的完成会派发一定的贡献，一个就是在水晶战的时候杀掉敌方的角色来获得，成为族长后身上会有一个巨大的标志，例如C族的族长身上就有一个紫色的光环，非常好看。族长可以发起全族人民投票，笔者就接收过投票选单，就是游戏屏幕上弹出一个对话框，那天的投票笔者还记得，族长在询问是不是要联合A族打击B族。

那天的结果是A族的人在C族水晶前架起火炮守卫，而C族的攻击力量则无视B族机甲群的攻击，直接去攻击水晶，在C族的人死了一拨一拨后终于将水晶打爆，这里笔者要说明，水晶战中，任何一族攻打掉另外两族中一族的水晶就可以取得中央矿区的采集权。

《RF》是一款笔者喜欢的游戏，内测因为等级封顶30级，很快就可以达到，而后剩下的时间就是每天8点的水晶战，和自己的族人一起去攻打别的族是很刺激的一件事。《RF》游戏中的C族还有强大的召唤兽，由于篇幅有限不能尽书，哎呀！时间不早，笔者要准备一下今天的水晶战了，各位《RF》的fans我们水晶战见。■

【剪报代码:1233】

自由就是唯一规则

初探FREE STYLE街头篮球

STREET BASKETBALL

文/枫子巴豆

进《街头篮球》，我们就可以嗅到浓郁的hip-hop气息。游戏的画面采用了3D卡通风格，没有过多的线条和华丽的光影，取而代之的是不拘一格的风格，红色的头发、黄色的护臂、宽松的篮球服，以及耀眼的耳钉，再配上不屑的眼神和独特的嘻哈手势，处处洋溢着“自由就是唯一规则”的风格。游戏中的场地背景也充分体现了hip-hop的涂鸦文化，不论大操场还是工地球场的墙壁上，都画满了生机勃勃的符号，透着一股卓尔不群的气息，很适合年轻人的口味。

简单规则

街头篮球起源于美国，并不需要在正式的篮球场上进行，只要在广场或街边开阔地划出半个篮球场大小的平坦硬地，自己架一个篮球架，就可以开始比赛。美国最著名的两个街头篮球圣地分别是纽约曼哈顿区的West 4th Street和哈林区的Rucker Park。这两个地区造就了许多街头篮球的神话，在这里，街头篮球的传奇人物们创造出了许多新花式，凭借他们独特的风格和技巧赢得了观众的赞赏，街头篮球的观赏性与娱乐性也由此得到大众的承认。

《街头篮球》正是这样一款以自由为主题的另类篮球网络游戏。规则方面，它抛开了复杂繁多的规则限制，游戏中只有得分后交换发球权、球权易主后须出三分线外方可进攻等简单公平的比赛规则，比赛中不设裁判，允许玩家之间有身体接触，但屏蔽掉了犯规行为，也就是说你想打手犯规都打不到。操作方面，《街头篮球》很适合向新人推广，它的上手门槛很低，区区几个控制键加上简单明了的游戏规则，10分钟内就可以让不懂篮球的玩家也能体会到运动的快感。当然，比赛过程中也很讲究技巧，玩家需要配合团队的战术，在适当的时机下选择抢篮板、抢断等技术动作；投篮时手指到底什么时候可以抬起，也有一个节奏拿捏的问题，这些都需要在游戏中靠不断地比赛来找到感觉。

联赛记录

《街头篮球》的联赛系统按等级分为“新手”、“大联盟”和“全明星联赛”三个频道，高级别联赛所提供的经验值和胜利奖励更高。初级玩家只能参加低级别联赛，玩家要想成功晋级更高级别的联赛，只有依靠自身出色的技术以及团队的默契配合。游戏中对战的模式有三种：1V1、2V2和3V3，玩家可以选择全场或半场。

刚进入游戏的玩家可以选择别人的房间，也可以自己建立房间，规定场地以及对手的等级要求。同等操作水平下，等级相差过大会出现硬吃的现象，公平性会大打折扣。各联赛的赛季是以月份为单位进行统计的，一个赛季中，参加比赛的各选手的相关数据，如总得分、得分率、篮板数、平均助攻数和平均抢断数等都会被系统详细记录在排行榜上。该赛季结束后，进入任何技术统计排行榜10名以内的玩家的记录将被永久保留在自己的档案里，被评为赛季MVP（最有价值球员）的玩家或各位置前五名的玩家的记录也会被保留在自己的档案里。不过到了下个赛季，所有记录和







排行都将重新统计。

为了方便玩家之间的交流，《街头篮球》中还设置有聊天系统。进入比赛前玩家可以密语，也可以通过写纸条的方式给未在线的玩家留言。游戏的好友系统也已在内测中投入使用，玩家可以根据姓名添加好友，并可以查看好友的在线情况、等级以及排名情况，同在一个频道内的好友还可以直接邀请对方参加自己的比赛。

角色培养

角色培养可以通过经验值换取的游戏币来购买特殊技能或增强训练来增加某些方面的属性，由于玩家的经验值有限，因此不可能培养出像魔术师约翰逊那样的全能球员，根据位置的不同去选择较为典型的球星模板，是一个比较合理的选择方向。例如，高大强壮的组织后卫可以比照加里•佩顿，得分后卫可以比照雷•阿伦，象阿伦•艾弗森那种异类或是科比•布莱恩特那种全能的得分后卫则不太容易培养，毕竟在游戏设定中，高大强壮是篮下投篮的第一保障。

在创建角色时最好事先确定自己的发展方向，看似简单的数值，里面往往暗含着很多潜力值的差别。某些数值相差虽然只有1点上下，但今后再买训练的话就得花5000币1点，这至少需要30多场AA级以上的比赛评定才能攒到。例如后卫的选择，今后如果想转为控球后卫，身高最好设置在175cm左右，女队员要更矮一些，这样才会有很好的抢断能力和控球能力。比赛中大家会注意到女队员的抢断能力很出色，这与我们平常打球时遇到的情况有些不太一样。如果今后想转为得分后卫的，后卫的身高就需要设置到180cm左右，高度是力量和对抗能力的保障，拜伦•戴维斯那种矮墩子在游戏里可不好用。

技能训练

角色创建好后，就可以开始购买技能，这也是决定比赛胜负的关键因素。仍然以后卫为例，我们首先推荐大家购买"飞身扑球"，因为街头篮球中没有"出界"之说，当投篮不中或球被断处于无人控制状态时，就可以使用这一技能。有了这一技能，即便对方比你跑得快、离球更近，也不影响你获得球权。低级阶段的时候大家的篮板能力都不强，常常会遇上起跳而无人碰到球的情况，这个时候后卫使用"飞身扑球"就可以抓到弹地的反弹球，算是比较另类的抢篮板方式。对于喜欢抄截的玩家，这一技能更为有用，因为键位相同，你可以连续按S，对方掉球后自己便能第一时间扑到球，然后尽快传到队友手里。由于这个时候大家的注意力都在你身上，所以打空位快攻的成功率很高。





此外还有两个技能，大家可以选择学习。"掩护"技能让玩家在比赛中可以按W键为队友做挡拆，自己也能在篮下站定位置，有一定几率将附近的对方球员缠抱住，给队友的突破和中投创造机会。"转身突破"技能则是给喜欢往里突破后再传球，或是自己直接过人中投的玩家设计的。按照本方队员的配置，这一技能在使用时有着不同的技巧，例如突进禁区后可以直接选择在对方中锋面前投篮，注意这是个假动作，目的是吸引对方中锋跳起来盖你帽，这个时候就可以把球传给本方在禁区内的中锋或者前锋，让他完成得分。对于全部由后卫组成的队伍，则需要尽量吸引两人以上的防守（突破的时候过一个，进禁区以后吸引一个），然后将球传到外线给无人防守的队友创造机会。这个技能在等级比自己高很多的后卫面前要谨慎使用，因为被抄截的几率很高，千万别被对手看出你的意图和习惯。

团队配合



现实比赛中，即便职业球员也不一定都能跑得出三角进攻或者普林斯顿进攻，所以简单的大个子掩护、突破分球是必须学会的。彼此熟悉的话，可以打一些传递次数多的配合，比如无球掩护后接球投三分（Miller Time），大个子拉到高位策应小个子反跑找后门的战术。人是活的，战术是死的，能融会贯通、无招胜有招才是王道。当然，游戏毕竟是游戏，等级的高低往往起到决定性的因素，所谓"级高压死人"。

防守时也需要讲究技巧，以后卫为例，后卫的防守主要体现在抢断、拣篮板以及一对一的防守上。在对方阵中有后卫的情况下，己方后卫要毫不犹豫地展开后卫VS后卫的战术。刚开始时可以先试探一下对方后卫的习惯，是突破型还是外线三分型。这一点其实很容易看出来，三分型的一般很少突破，比较多的是传禁区，并且会沿三分线跑来跑去。对于这类球员的防守只有一个字——"跟"，在他拿到球以后，第一时间抄一下，对方有经验的话都会先做个假动作，这个时候抄到的机会很高。没抄到的话，赶快按A干扰，不要急着跳，看他脚离地以后再盖，因为三分的时候会有一个后仰的停顿动作，正好可以利用这个间隙。对于突破型的后卫则要沿着禁区外防守，正面防守时多用A，盖帽则在对手一举起球做动作的时候就可以开始，不需要考虑是不是假动作，如果是假动作，你身后的己方中锋或前锋会为你补盖。假如被对方过了，就不要再在背后盖了，这时背后抄截的成功几率更高。对方将球举起来以后，则跑到禁区里去补位，防守己方中锋或前锋原先防守的对方无球队员。■ 【剪报代码:1234】

金庸群侠传 ONLINE 2 武林争霸

文 / 易波波

金庸并不欣赏参与江湖纷争、杀人如麻、造成血雨腥风不断的人物，他所欣赏的是“侠之大者，为国为民”，这也是江湖正义人士的至高境界。人在江湖，求名逐利是可以理解的，但若为此而杀伐争战，失却原则和正义心，甚至不择手段，那便是下流人物，沦为邪派了。不过金庸也并不对“门派之争”限制得很死，相反，无论胡汉之争，还是门户之争，金庸总会以“心存正义”来消弭两者之间的隔阂。

在小说中，金庸特别以“武林大会”这一形式来表达其和平观念，既是江湖人，便以武艺公平决高下，一来流血少，二来虽也有阴谋诡计，却比那围攻光明顶、血战聚贤庄来得光明磊落。在《金庸群侠传网络 Online 2》中，主创人员为了秉承金庸先生的侠义和平精神，精心设计了武林大会系统。唯真英雄方能战至最后一刻，戴上武林盟主的桂冠，笑傲江湖。

武林大会共有两道程序、三种赛制。第一种赛制是“六王争霸”，玩家可以以刀、剑、拳、棍、医、毒等武学为分类，各自进行比试，从中脱颖而出的武学之王，即有资格晋级武林盟主的决战。除了“六王争霸”外，还有一种“群英斗之王”的赛制，玩家不分武功种类，只要符合资格即可参加，最后赢得“群英斗之王”的玩家，也有资格挺进武林盟主争夺战。

经过上述两项比赛（六王争霸、群英斗之王）后脱颖而出的玩家，就有资格进入武林盟主的决战。武林盟主争霸战于每月第一周的周日举行，首届争霸战由上一个月各周的“六王”和“群英斗王”参加；之后的每届争霸战中，上届武林盟主也会加入，和其他挑战者一起比试高下，直至新盟主产生。

获得武林盟主桂冠者，不但拥有号令群雄的权力，还可获得至绚梦幻装备的奖励，可谓名利双收。但在踏上那高高在上的宝座之前，每一步都会艰难无比。六王争霸对参赛资格并无特别限制，只要玩家的人物等级达到25级以上即可报名，报名费用为600两整，直接向报名使者缴交。已报到的玩家在比赛开始后将被直接传送至比赛会场，玩家之间随机展开一对一的淘汰赛，时限240秒。时间到而仍未分出胜负，则由系统判断输赢，失血量高者输、低者胜，使用补血量多者输、少者胜，入场后无任何动作者将被同时淘汰。

胜利者在赛后将由系统讯息通知，并补满其气血、内力和精力，稍作休息后可继续参加晋级赛程或回到赛前原地。失败者也将被补满气血、内力和精力，传出比赛地点回到赛前原地，不会受到死亡惩罚或红人处罚。

若报名人数为单数，则前任王者自动成为种子选手，直接晋级，王者从缺则随机取一名玩家晋级。得到王者头衔的玩家，可获得王者专属武器一把，因此报到时玩家身上需空出奖励位置一格，且比赛时间无法装备此奖励。

群英斗不须区分武功，比赛以群体群英斗的方式展开，时限900秒，最终存活下来的玩家就是群英斗王，可得到专属群英护腕。报到时玩家身上需空出奖励位置二格，且比赛时间无法装备奖励。

六王与群英斗王直接拥有武林盟主争霸战的资格，无须报名或缴交报名费用。比赛开始后，已报到的玩家将被直接传送到比赛会场，全程不分武功，六王与群英斗王群体而斗。武林盟主大赛时限600秒，时间到仍未分出胜负，则由系统判断输赢，判定方法同六王争霸和群英斗。最后获胜的玩家可得到武林盟主头衔与盟主专属全套防具，因此报到时玩家身上需空出奖励位置五格，且比赛时间无法装备此奖励。

需要注意的是，在参加武林大会的比武时，玩家可以吃补品，但不可使用任何技艺，不可骑马、驾驶马车，不可交易，不可使用下列物品：号集令、襄阳传送书、大还丹、易容丹和回城卷轴等，攻城战用的陷阱也无法使用。场内玩家无法使用组队、邀请好友和邀请入组等功能，场外玩家也无法对活动中的玩家进行上述动作。当玩家被系统拉进比武场后，身上的状态将被完全清除并补满气、精、内。报名后跑到特殊场景（如十面埋伏、四面楚歌，或特殊任务场景）去的玩家，将无法被拉进比武场，此时系统将判定玩家未到而自动败北。■

【剪报代码：1235】





四大敌军势力完全分析

文 /DSotM

《三国群英传 Online》上市不久，11 月便进行了全面的改版，新推出的“群雄争霸”上期我们已经对新增各个系统进行了概括性介绍，本期我们将深入追踪报导新增的四方敌军兵团，一一揭示西北的董卓军、东北的袁绍军、西南的刘璋军、东南的袁术军，各自武将及士兵全部特性。所谓知己知彼百战百胜，各位玩家可要仔细研究了。

四大敌军出没地点

君主	势力名称	武将名单	出现地图
刘璋	益州军团	刘璋、张任、冷苞、邓贤、王累、邹靖、张翼、刘巴、杨洪、高沛、杨怀鑾	江州西阡、江州东陌、武陵西境、武陵东境
张鲁	益州同盟军	张鲁、阎圃、杨松、杨任、杨昂、杨柏	江州西阡、江州东陌、武陵西境、武陵东境
袁术	南阳军团	纪灵、张勋、舒仲应、桥蕤、陈纪、雷薄、杨弘、韩暹、杨奉、乐就、袁胤、梁刚、刘勋、李丰、阎象、荀正、俞涉、袁耀、韩胤	桂阳西阡、桂阳东阡、豫章西境、豫章东境、鄱阳湖、会稽西境、会稽东境
袁绍	冀州前军	周昂、高蕃、曲义、韩珩、韩猛、尹楷、高干、荀谌、沮鹄、沮授、审配鑾	官渡、陈留西境、陈留东境、邺西境、邺东境、平原东境、平原西境
袁绍	冀州中军	蒋义渠、淳于琼、袁谭袁熙、袁尚、辛评、辛毗、田丰、文丑、颜良	晋阳西境、晋阳东境、雁门关、北平西境、北平东境
董卓	华雄军团	赵岑、崔勇、李别、董旻、田仪、王方、李蒙、董璜、徐荣、胡轸、牛辅、樊稠、郭汜、张济、李傕、李儒、华雄	壶关、安定西境、安定东境、五丈原、长安西陌、汉中西境、汉中东境、青城山
董卓	吕布军团	秦宜、陈卫、张邈、郝萌、成廉、曹性、李肃、魏续、侯成、宋宪、陈宫、高顺	祁山、天水西境、天水东境、街亭、凉州西境、凉州东境

各军将领数值分析

名称	等级	经验值	技能经验	体力	技力	武力	智力	精神	体魄	反应	技能	功勋	攻击	防御
袁术	95	4350	330	598820	65	65	65	65	65	65	真空、青虹、狂雷天牢	10	187	98
纪灵	79	5290	400	159040	75	75	75	75	75	75	大喝、分身、旋灯	8	105	82
张勋	79	5290	400	39040	75	75	75	75	75	75	斩月、雷击闪、龙卷风	8	105	82
舒仲应	78	5220	390	34050	75	75	75	75	75	75	心剑齐发、集火柱、八面火	8	118	81
刘璋	80	5360	400	239010	80	80	80	80	80	80	真空、心剑齐发、集火柱	9	140	83
张任	79	5290	400	159040	75	75	75	75	75	75	升龙、旋樱、地茅刺	8	120	82
冷苞	78	5220	390	39050	75	75	75	75	75	75	碎岩、大喝、旋灯	8	89	81
雷铜	68	4550	340	39175	65	65	65	65	65	65	碎岩、拖刀、武技封咒	7	75	71
董卓	110	6700	550	998635	110	110	110	110	110	110	大喝、一击、地狱之门	12	185	113
华雄	105	6700	530	498695	105	105	105	105	105	105	大喝、分身、铁轮斩	11	152	108
吕布	120	6700	600	???	120	120	120	120	120	120	日月轮斩、惊天动地、鬼哭神号	13	225	123
貂蝉	110	6700	550	598635	110	110	110	110	110	110	斩月、狂雷天牢、冻血冰锋	12	183	113
李儒	95	6360	480	248820	95	95	95	95	95	95	炎龙无双、旋灯、八面火	10	168	98
李傕	95	6360	480	248820	95	95	95	95	95	95	碎岩、大喝、集火柱	10	135	98
郭汜	94	6290	470	248855	90	90	90	90	90	90	斩月、集火柱、八面火	10	154	97
高顺	95	6360	480	498820	95	95	95	95	95	95	大喝、分身、集火柱	10	135	98
陈宫	95	6360	480	448820	95	95	95	95	95	95	真空、心剑齐发、炎龙无双	10	168	98
袁绍	110	5020	380	798635	20	20	20	20	20	20	真空、豪烈、浮雷光阵	12	223	113
颜良	105	6700	530	498695	105	105	105	105	105	105	旋樱、斩月、八面火	11	192	108
文丑	105	6700	530	498695	105	105	105	105	105	105	大喝、分身、铁轮斩	11	173	108
田丰	95	6360	480	218820	95	95	95	95	95	95	炬石、集火柱、八面火	10	168	98

新增敌军兵种分析

董卓军

名称	等级	血量	攻击	防御
凉州斥候兵	71	2014	130～133	73
凉州大刀兵	74	2683	138～145	77
凉州大刀队长	75	3866	154～161	78
凉州长枪兵	75	2761	140～147	78
凉州长枪队长	76	3975	157～164	79
凉州长弓兵	72	2073	133～136	74
凉州长弓队长	73	2988	148～151	75
凉州近卫兵	73	2134	135～138	75
凉州近卫队长	74	3074	151～154	76
凉州武斗兵	79	2521	147～150	81
凉州武斗队长	80	3628	166～169	82
凉州弩兵	81	2662	154～157	83
凉州弩兵队长	82	3826	171～174	84
凉州骑兵	78	3001	147～154	81
凉州骑兵队长	79	4317	163～170	82
凉州轻骑兵	77	2919	145～152	80
凉州轻骑队长	78	4202	161～168	81
凉州铁骑兵	88	3892	170～177	91
凉州铁骑队长	89	5588	188～195	92
凉州游骑兵	87	3798	168～175	90
凉州游骑队长	88	5449	187～194	91
凉州弓骑兵	86	3703	165～172	89
凉州弓骑队长	87	5317	185～192	90
凉州力士	85	3610	163～170	88
凉州力士队长	86	5184	181～188	89
凉州镖枪兵	80	3168	152～159	83
凉州镖枪队长	81	4554	170～177	84
凉州炸弹兵	82	3340	157～164	85
凉州炸弹队长	83	4800	175～182	86
凉州武士	84	3519	161～168	87
凉州都尉	85	5054	179～186	88
凉州道人	76	2322	140～145	78
凉州方术士	83	2805	156～161	85
凉州精锐刀兵	90	6544	192～199	93
凉州精锐枪兵	90	6544	192～199	93
凉州精锐弓兵	90	6544	192～199	93
凉州精锐骑兵	90	6544	192～199	93
凉州精锐武士	90	6544	192～199	93
凉州精锐虎骑	90	6544	192～199	93

刘璋军

名称	等级	血量	攻击	防御
益州民兵	55	1411	101～105	57
益州斥候兵	56	1300	101～104	58
益州斥候弓兵	57	1333	103～106	59
益州斥候刀兵	58	1669	106～113	61
益州斥候枪兵	59	1708	107～114	62
益州骑兵	64	1990	116～123	67
益州骑兵队长	68	3152	135～142	71
益州轻骑兵	60	1749	110～117	63
益州轻骑队长	65	2874	131～138	68
益州大刀兵	66	2118	120～127	69
益州大刀队长	68	3152	135～142	71
益州长枪兵	68	2251	123～130	71
益州长枪队长	69	3248	139～146	72
益州长弓兵	61	1477	112～115	63
益州长弓队长	63	2207	125～128	65
益州近卫兵	62	1527	113～116	64
益州近卫队长	64	2278	126～129	66
益州弩兵	67	1786	120～123	69
益州弩兵队长	69	2656	138～141	71
益州道人	65	1492	116～121	67
益州方术士	67	1588	118～123	69
益州精锐刀兵	70	3823	143～150	73
益州精锐枪兵	70	3823	143～150	73
益州精锐弓兵	70	3823	143～150	73

袁术军

名称	等级	血量	攻击	防御
南阳女兵	55	1411	101～105	57
南阳斥候兵	56	1300	101～104	58
南阳斥候弓兵	57	1333	103～106	59
南阳斥候刀兵	59	1708	107～114	62
南阳斥候枪兵	58	1669	106～113	61
南阳骑兵	64	1990	116～123	67
南阳骑兵队长	68	2576	135～142	71
南阳轻骑兵	60	1749	110～117	63
南阳轻骑队长	65	2874	131～138	68
南阳大刀兵	67	2184	121～128	70
南阳大刀队长	69	2656	139～146	72
南阳长枪兵	66	2118	120～127	69
南阳长枪队长	68	2576	135～142	71
南阳长弓兵	61	1477	112～115	63
南阳长弓队长	63	2207	125～128	65
南阳武斗兵	65	1680	118～121	67
南阳武斗队长	66	2425	131～134	68
南阳力士	68	1840	123～130	71
南阳力士队长	69	2656	139～146	72
南阳道人	62	1357	111～116	64
南阳方术士	67	1588	118～123	69
南阳精锐刀兵	70	3823	143～150	73
南阳精锐枪兵	70	3823	143～150	73
南阳精锐弓兵	70	3823	143～150	73

袁绍军

名称	等级	血量	攻击	防御
冀州斥候兵	71	2014	130～133	73
冀州大刀兵	75	2761	140～147	78
冀州大刀队长	76	3975	157～164	79
冀州长枪兵	74	2683	138～145	77
冀州长枪队长	75	3866	154～161	78
冀州长弓兵	73	2134	135～138	75
冀州长弓队长	74	3074	151～154	76
冀州近卫兵	72	2073	133～136	74
冀州近卫队长	73	2988	148～151	75
冀州武斗兵	80	2592	151～154	82
冀州武斗队长	81	3727	169～172	83
冀州弩兵	82	2733	156～159	84
冀州弩兵队长	83	3927	174～177	85
冀州骑兵	77	2919	145～152	80
冀州骑兵队长	78	4202	161～168	81
冀州轻骑兵	76	2839	143～150	79
冀州轻骑队长	77	4086	159～166	80
冀州铁骑兵	88	3892	170～177	91
冀州铁骑队长	89	5588	188～195	92
冀州游骑兵	87	3798	168～175	90
冀州游骑队长	88	5449	187～194	91
冀州弓骑兵	86	3703	165～172	89
冀州弓骑队长	87	5317	185～192	90
冀州力士	85	3610	163～170	88
冀州力士队长	86	5184	181～188	89
冀州镖枪兵	79	3084	148～155	82
冀州镖枪队长	80	4435	167～174	83
冀州炸弹兵	81	3253	155～162	84
冀州炸弹队长	82	4676	172～179	85
冀州武士	84	3519	161～168	87
冀州都尉	85	5054	179～186	88
冀州道人	78	2322	144～149	80
冀州方术士	83	2805	156～161	85
冀州精锐刀兵	90	6544	192～199	93
冀州精锐枪兵	90	6544	192～199	93

【剪报代码:1236】



【剪报代码:1270】

del.icio.us/play2005

这是本月小编们发现的精彩好贴，为避免大家输入冗长网址之苦，请牢记《家游》网摘地址(http://del.icio.us/play2005)，精彩内容，轻松点击！另外，大家在网上发现的好站好帖，也可以将链接发送到电子邮箱 play@playgamer.com，我们会把您的推荐加入网摘，让所有家人一起分享！



●游戏机音乐总汇

最最有价值的游戏音乐网站，包含了数十个游戏机平台(从最古老的红白机到最新的 PSP、NDS)的 20000 多首游戏配乐，让音乐带你回到那难忘的游戏世界吧！

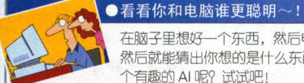
推荐指数:★★★★★



●《乱 Online》掉宝速查大词典

学院战火纷飞！《乱 Online》开始在大陆内测了！这份掉宝资料系收集韩服和台服玩家经验汇总而成，有一定的指导意义。

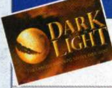
推荐指数:★★★☆



●看看你和电脑谁更聪明~！

在脑子里想好一个东西，然后电脑会问你 20 个问题，然后就能猜出你想的是什么东西……你能不能难倒这个有趣的 AI 呢？试试吧！

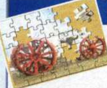
推荐指数:★★★☆



●《黑暗与光明》百科全书

号称史上虚拟世界面积最大的网游《黑暗与光明》即将在国内开测，在此之前，先了解一下游戏的相关背景和玩法(资料翻译自欧服)，有助于你快速上手。

推荐指数:★★★



●个性拼图制作大师

把电脑里你喜欢的图片(譬如个人玉照)上传后，再选定拼图的片数，就会得到一个网址，把图片做成了可以玩的电子拼图~然后把这个地址发给你的朋友，让他也来拼拼你的头像吧。

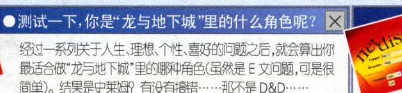
推荐指数:★★☆



●《英雄萨姆 II》流程攻略

胸口画着炸弹的萨姆·斯通又回来了！这篇攻略虽然写得有点简单，但是必要的提示基本都有，本来游戏也不是很复杂……

推荐指数:★★☆



●测试一下，你是"龙与地下城"里的什么角色呢？

经过一系列关于人生、理想、个性、喜好的问题之后，就会算出你最适合做"龙与地下城"里的哪种角色(虽然是 E 文问题，可是很简单)。结果是史莱姆？有没有搞错……那不是 D&D……

推荐指数:★★★



●《魔兽世界》艾泽拉斯爬山全攻略

60 级早过了……MC 也烦了……来点更轻松的娱乐活动吧，这帖子教你怎么征服艾泽拉斯世界里的名山大川。爬山是有益于健康的，符合绿色游戏精神的说。

推荐指数:★★★



●看看别人是怎么赚到 100 万的！

有一天，英国一名 21 岁的大学生 Alex 想出了一个赚一百万美元的古怪主意，他在 2005 年 8 月 26 日创立了名为"百万主页"的网站。他在主页上建立了一个 1000x1000 像素的空白网页，以每个像素一美元的价格出售他这个网页上的一百万个空位。这无疑是个异想天开、不可思议的主意和作法。但是今天他已经收到了数十万美元，而且每天都以几万美元的数字日渐快速增长。他的创意的成功已经创造了互联网发展的历史。现在就让我们去看看他又卖出了多少格子吧~或者你也想买一个格子放上你的标志？很便宜，只要 8 块钱人民币，你就能在互联网的历史上占有一格之地……

推荐指数:★★



●《F.E.A.R》游戏剧情小说

作者将恐怖游戏大作《F.E.A.R》的全部剧情对话都完整的翻译了，只能用"强"来形容！即便你已经通关，返过来再欣赏一遍故事，也是很有意思的呢。

推荐指数:★★★★



●《文明Ⅳ》全中文科技树、地形总表以及武装单位升级系统

制作得很棒的资料图片，目前游戏的完美汉化版尚未放出，参照一下这些中文的资料，必会给你的游戏带来很大的帮助！

推荐指数:★★★☆



●《挑战》新人上手帖

星爷在 CHINAJOY 上力捧的网游《挑战》已经于 11 月开始测试，究竟水准如何，大家不妨亲自去看看，如果上手有困难，本贴会提供详细的帮助~

推荐指数:★★★



●设计一个属于自己的雪花

冬天来了，做一个"原创"的雪花来增添冬的气氛吧！操作非常简单，连绘画白痴也能做出非常华丽的雪花，还能把它储存下来寄给朋友，甚至加入全球爱好者的雪花图库，目前这个图库已经有近 1000 万个雪花了~

推荐指数:★★☆



●网页轰炸机

把你讨厌的网址输入对话框，然后再选择一种破坏方式：飞弹、火星飞碟、核武器……还是便便？没问题，一切都如你所愿，把它破坏得面目全非！

推荐指数:★★☆



●号称史上最难的解谜游戏 otpron!!(繁体中文版)

自 2004 年以来，有 600 多万人玩过这款网络上的解谜游戏，但是只有 75 个人能顺利通关，你会是下一个吗？

推荐指数:★★★☆



你是我的魔域之王

文/魔域之王の梦泪儿

当那有着灵魂宝石般蓝色头发的四方之王——龙走过我面前，我紧张的连自己都吃惊。我想，我爱上他了。难道这就是一见钟情？不！我不信！

他是传奇般的男子，拥有着四方之王的称号，雷鸣大陆第一军团"魔域之王"的军团长，曾经将魔族大军挡在人类最后一道防线之外。闪烁着晶蓝色光辉的龙凰法袍，配着那张英俊而温柔的脸还有那灵魂宝石般湛蓝的长发，自然是名门贵媛心中的白马王子，永远不会是我这样其貌不扬的小法师所能高攀的。

"梦！又在想你的那个龙啦？"死党天琼扛着卡偌重剑走到我身边坐下。

我幽幽的叹了口气："我的名字叫梦，他顶多只算是我的一个梦而已，永远不能成真的。倒是你！一个女孩子家这么粗鲁，硬是要当战士！有什么好玩嘛！背着这么大一把剑难看死了！"我站起来用星耀杖敲着天琼的头。

"还说我呢，你自己还不是这么不淑女？"天琼反击道。

时间就在这一段段思念与吵闹中慢慢度过……人毕竟是要生活的，虽然树心城的居民因为世界树的缘故无须太过担忧生计，世界树提供了所有必须的生活给养。

如果雾隐沼泽不是有世界树的话，人类在雾隐大陆就没有任何栖身之处了，在魔族横行的雾隐大陆，人类的树心城简直就是一个奇迹！可事情总与人们希望长久平安的想法背道而驰，不好的事情总要发生：雾隐沼泽中的绿魔和提风已经啃噬到了世界树的根基。如果不阻止它们，雾隐沼泽中人类唯一的栖身地——世界树就会死亡。树心城的每个人都在祈祷，希望能有人来挽救一切，因为城里根本没有人能够面对数量如此庞大的敌人。就在城里的人们已几近绝望的时候，从雷鸣大陆的王城传来了消息：魔域之王军团和霸者工会已经到达雾隐沼泽的外围。即将开始对绿魔和提风的清剿！

当时我开心的要命。我想终于又可以见到那个令我魂牵梦绕的人了！可是这又有什么用呢？我就象地面上的一株小草，而他是太阳。即使我再怎么祈祷阳光灿烂，太阳也永远不会爱上小草的。

泪，一点点的打在世界树的树梢上。很少有人到这里来，这尖尖的树梢可以穿透迷雾看到那金色的太阳！所以这是我最爱的地方。

"小姐。请问你为什么要哭呢？"一个好听的声音轻轻在我耳边响起。

有人来到我身后我竟然不知道！我慌忙站起来。在我面前的是一名紫发的战士，腰间别的赫然是那紫雷般的末日龙皇剑！传说中四方之王劈断世界迷结的剑！

"小姐。不要害怕，我没恶意的。我是紫影。你呢？"他带着一副紫色的面具，面具底下传来好听的声音，令我心里又是一阵慌乱。

我揉捏着衣角说道："我……我叫梦泪儿。你叫我梦就可以了。"

"呵呵，那我就叫你梦好了。很想和你多谈会儿，但对不起啊，我现在有点事，必须得走了。如果我能回来的话我一定回来找你的。你也不要随便哭泣哦，女孩子哭的样子可不好看！"那位叫紫影的男子在我耳边温柔的说完话，便唤出他的幻兽——破坏神并乘着它离去。看着他渐渐远去的影子，我失望的笑了笑，能够拥有终极幻兽破坏神的人，怎可能会记住我这样卑微的人呢。召唤出我自己的幻兽——九尾狐小灵，轻轻的抚摩着它美丽的羽毛，感受那些穿过世界树树叶撒在身上的阳光，努力淡忘刚才的事情。

前线一直传来捷讯。魔域之王军团和霸者工会不愧是雷鸣大陆上最强大的两个工会，他们一直将绿魔和提风赶到了沙漠的边沿。

每个人都以为战事应该会就此结束，但事情又往人们不希望的一面迈出危险的一步，沙漠中的魔人与骑士亡灵对侵入领地的人类发起了攻击！面对突然出现的新敌人，两个工会损失惨重，只能且战且退。树心城主被迫发出全体动员令。希望树心城里的人们能够去救助那些原本是来救助他们的人……

听到这个消息，我二话不说拿起星耀杖就上路了。我并不是想我能够救回多少人，只是希望能够在最前线多知道一些龙的消息。一路上零散的绿魔人和灯笼怪物，还有那大野猪般的提风，都被我用雷击术驱离了这个世界。

当我踏进沙漠的那刻。我知道，我的生命已经不再属于自己。面对着成群结队的沙漠魔人和骑士亡灵，我挥舞着法杖前进。

十六天。我进入沙漠已经整整十六天了，一路上没有任何人的痕迹，我竟然已经走到了沙漠中最恐怖的龙之领土。

塔亚龙，沙漠的王者，巨大的身躯和锐利的爪牙，即使再强大的战士也难抵挡住它们。

"前面是谁？是谁倒在那里？"眼看塔亚龙向他奔了过去，我立即施展暴雷术，塔亚龙似乎对这突如其来的雷击毫无防备，嗷嗥着飞走了。

我匆忙的跑了过去。是他！紫影！我轻轻的摇着他："紫影！你醒醒！"但是他却毫无反应。我犹豫了一下，轻轻抱紧他，靠着极其耗费体力的治疗术为他疗伤，直到魔力耗尽晕倒过去……

再次睁开眼时发现紫影的龙纹披风在风中飞扬，紫色的长发在风中飞舞成耀眼的色彩！他的背影犹如那踌躇的帝皇，虽然透出些许寂寞的气息。

我轻轻的坐了起来。

"你醒了？"他没有转过身，继续说道："为什么要救我？"

我迷糊的摇了头："我也不知道。我只知道你快要死了。我必须救你！"

"魔域之王军团跟沙漠魔族整整僵持了七天，由我断后，终于冲出了沙漠。为什么你还要来沙漠送死？"他的声音冷漠的毫无人性。

我委屈的说道："我一直都是一个人。哪里能得到消息啊！不过能救到你已经很高兴了。啊？难道你也是魔域之王军团的？"

他转过身来，紫色的长发被风吹开，露出的不是面具，而是那张我日思夜想的脸！"龙！"我不禁叫出这张脸的名字。

"呵呵，你是除我的兄弟外第一个看到我另外一个样子的人。请重新认识我，我是由灵魂水晶形成的龙和魔魂水晶形成的影子。你可以叫我龙影！"他轻轻的抖了抖身子，熟悉的蓝色长发和那华丽的龙凰袍出现在眼前。

"呵呵。"我尴尬的站起来，拍着身上的沙砾，想不到龙和紫影是一个人。在他身上发生的，哪怕他说他是创始神我都会信。

"走吧！"龙影拿起我的法杖挥舞了几下，顿时风满长空，那晶蓝色的长袍被风吹起，很美但也透出几分孤独与彷徨。

又是漫长的三天，我们终于回到了树心城。当看到天琼哭着向我跑来时我又一阵眩晕。醒来时我没看到龙影，我无奈的笑了笑。我想我应该把他变成一个美好的回忆了。虽然我们曾经是那样接近，但命运总是在不断的作弄世上的人，错过了就不可能再追回。直到多年后，我仍会想起当时抱着他时的感受，不断地付出，却不求任何回报……■ 【剪报代码:1237】

2005 PLAY!ARENA 年度颁奖典礼

文 /Magicboy

2005 年即将过去，在本年的最后一期中，我们想通过颁奖典礼的形式对 2005 年中国电子竞技的发展做一个综合回顾。在这一年当中，我们的电子竞技事业发展有成绩，也有暴露出来的问题和弊端。在总结的同时，我们更希望 2006 年中国电子竞技能够有一个质的飞跃！

最佳反恐精英战役

ESWC 总决赛小组赛
wNv VS X6

本场比赛是 wNv 与西班牙劲旅 X6 在 Inferno 上的对决。wNv 的技术特点实际上更适合与欧洲队伍比赛，但 X6 却与传统的欧洲风格有所不同，以往的欧洲风格更讲究实用，而 X6 在比赛中却打的非常细腻，这点倒与 wNv 比较相似。上半时 wNv 作 T 开局打的非常轻松，进攻屡屡得手，但是此后 X6 在场上逐步稳定住了局势，关键时刻利用 deagle 翻盘。之后双方比分交替上升，比赛越来越激烈。遇到风格相似的 X6，使得 wNv 技术特点受到了压制，尤其是 X6 的 deagle 给 wNv 造成了很大的困难。在比赛中出现了这样一个奇怪的现象，X6 在常规局中基本对 wNv 构成不了威胁，但是一旦进入 ECO 时，X6 的发挥却往往让人诧异。进入到最后的决定时刻，wNv 终于也在 ECO 中发威，Jungle 精准的 USP 连续射杀了对方的两名队员，拿下了最为关键的一局，最终 wNv 以 16:14 的比分险胜对手，挺进八强，平了中国 CS 的历史最好成绩。本场比赛双方发挥出色，比赛精彩激烈，极具观赏性，堪称 wNv 今年最经典的比赛，当选为最佳反恐精英战役。


wNv 和 X6 的比赛紧张进行中

★提名战役

ESWC 总决赛八进四
wNv VS Mouz

过了小组赛这关后，风头正劲的 wNv 遭遇到了德国战车 Mouz，这是一支战术严谨，团队作战能力超强的队伍。双方的比赛还是在 Inferno 上打响，wNv 上半时先作 T，开局并不顺利，直到第八局才从稳定发挥的 Mouz 手中拿到了第一分。也许是意识到形势严峻，wNv 开始发力，尤其是 Jungle 的状态非常好，双方各自拿下了几局比赛，最终 Mouz 以 10:5 领先结束了上半时比赛。比赛进入下半时后 wNv 连拿四局，局势有所好转。然而德国人在关键的第五局打出了精彩绝伦的配合，拿下了非常重要的一分。此后双方比分交替上升，Mouz 首先拿到了赛点，44' Alex 和 Jungle 在危急时刻站了出来，为 wNv 拿到第 14 分。然而最后一局 wNv 显得有些紧张，被 Mouz 攻占了包点，Blizzard 连续两个 Frag 拿下本局，wNv 遗憾的以 14:16 的微弱差距失去了比赛。这场比赛双方都打出了很高的水平，德国人在稳重的同时又大胆进攻，显示了 CPL 西班牙站冠军的风采；wNv 在落后的情况下将比分追上，但错误的前置让 Mouz 抓住了胜利的契机，遗憾的失去了比赛。这场在 ESWC 主席台上进行的比赛让世界玩家重新认识了 wNv 和中国 CS，是一场精彩而具有纪念意义的比赛。


全世界玩家通过视频直播目睹了 wNv 和 Mouz 在主席台上的精彩对决

WEG 第三赛季小组赛
wNv VS Team9

这场比赛能够入围提名的主要原因是比赛的背景：首先比赛双方都是第三赛季的夺冠热门，本场比赛对于双方的出线形势有重大影响。其次就是 Team9 夺得 CPL 英国站冠军后被认为是新一流战队的典范，尤其在强强对抗方面表现出色，wNv 通过和 Team9 的比赛可以检验自己真正的实力。结果在比赛中，wNv 在 Dust2 这张地图上完全发挥出了水平，细腻的战术配合让 Team9 队员凶悍的枪法无从发挥，最终 wNv 以 16:4 的较大优势获胜，向世界玩家证明了自己的强大。赛后采访中 Team9 队员表示对 wNv 的强大感到难以置信，认为 wNv 是 2005 年进步最快的一支队伍。

最佳魔兽争霸 III 战役

ACON5 全球总决赛
WE.Sky VS WE.Remind

由于 WEG 的同期举行，一些世界魔兽顶尖高手缺席了 ACON5 全球总决赛，这为 Sky 的登顶创造了条件。在艰难啃下了 APM70 这个硬骨头后，Sky 众望所归的站在了决赛的舞台上，对手的是他的韩国队友 Remind。在占尽天时地利人和的比赛中，Sky 正常发挥，凭借稳定的战术和精妙的操作，让使用速攀科技加开矿这种冒险打法的 Remind 毫无办法应对，Sky 很快就以 3:0 领先。第四局比赛到了赛点，ReMinD 加大了对 Sky 的压制，可惜已经打出状态的 Sky 越战越勇，连续点杀 ReMind 的英雄。最终 Sky 在全场观众的欢呼声中拿到了 ACON5 全球总决赛的冠军。

2003 年 WCG 世界总决赛，郭斌（8da.2k）曾带着中国玩家的希望来到韩国，一路杀到决赛，最终惜败于 SK.Insomnia，只差一步登上世界之颠，无数玩家为之遗憾。本次 ACON5 决赛，Sky 摧枯拉朽般战胜了 Remind，带给了中国第一个魔兽项目的世界冠军，中国魔兽为之振奋，绝对的纪念性意义让本场比赛当选为《魔兽争霸 III》最佳战役。


SKY 在决赛中，身边是众多国外记者

★提名战役

WCG 中国区决赛
WE.Suho VS wNv.xiaoT

WCG 中国区魔兽项目的比赛紧张激烈，败者组决赛中，上半年状态全无的 Suho 出人意料的战胜了 Sky 挺进决赛，和 xiaoT 展开最后的决战。由于 xiaoT 是胜者组冠军，Suho 要想拿到冠军必须连续获胜两场。第一张地图是



Suho WCG 三连冠

TR，Suho 凭借地图上中立英雄的优势占得先机，接着凭借出色的侦察控制住了 xiaoT 的经济命脉，"鸟德流" 战术成功，Suho 先下一城。第二张地图是 LT，这是张对 NE 极为不利的地图，然而 Suho 表现出色，前期的骚扰让 xiaoT 一直无暇发展经济，中期的部队转型加上精妙的操作，让 xiaoT 更加难以招架。当然中国兽王不会甘心就此失败，xiaoT 继续顽强的战斗并一度燃起了翻盘希望，可惜经济上巨大的劣势让他无力回天。终于，Suho 的大军接受了最后一场恢复之雨的洗礼，发起了总攻，XiaoT 打出 GG 认输，Suho WCG 三连冠。本场比赛是 Suho 王者归来的经典战役，双方都显示了顶级的意识和操作，精彩纷呈。

最佳星际争霸战役

CKCG 中韩对抗赛小组赛
=PNZ=Legend)L.x VS SKT.Kindom


L.x 凭借出色表现和 PJ 一同加盟韩国 SKT 俱乐部

这场比赛是中韩两位高手在 Into the Darkness 这张地图上的精彩较量。比赛中 L.x 显示了良好的意识，多次对 Kindom 的矿区进行有效骚扰。Kindom 在前期不利的情况下没有慌乱，而是利用职业选手的优秀操作多次化解 L.x 的进攻。比赛进入中期后，双方在满人口的情况下连续交锋，大场面不断。最后 L.x 凭借对航母的出色控制清理了 Kindom 几乎所有的基地，但他有些大意的防守导致最后几个关键的 Probe 被 Kindom 点掉。双方都不敢贸然进攻，鏖战了整整一个小时，最后打出了星际争霸比赛中很少见的平局。

L.x 是本次 CKCG 比赛中突出的黑马，在他所在的小组中有两名韩国职业选手 BoxeR 和 Kindom，以及中国星际第一人 PJ，可谓是死亡之组。但 L.x 却在不被看好的情况下先后战胜 PJ 和 BoxeR，这场比赛同 Kindom 战平后，L.x 三战两胜一平以小组第一昂首出线。L.x 继 SUPER 之后再次证明中韩选手的差距并没有想象中的那么大，他也因为此次比赛的出色发挥被韩国 SKT 俱乐部相中，成为 SKT 的职业选手。精彩的比赛过程加上上述背景，本场比赛当选星际争霸最佳战役。

★提名战役

WCG 中国区小组赛
PJ VS SKY.KCG

PJ 在 LT 这张地图上开始了自己的 WCG 卫冕之路，SKY.KCG 利用地形的优势稳步发展，并且选择了最恰当的时刻出击，顺势将 PJ 封锁在了家中。身处逆境的 PJ 并没有慌乱，思路非常清晰的选择了占领岛矿，并利用招牌的闪电将对手最关键的一次推进化解。PJ 的航母逐渐成型，然而 SKY.KCG 利用地形一气点杀了 PJ 四艘航母，PJ 再次陷入困境。然而占尽优势的 SKY.KCG 选择了大和战舰，意图以宏大的场面结束比赛，这也给了 PJ 最后的机会。双方的主力大军在神庙中央遭遇，大和战舰缓慢的移动速度让 PJ 的闪电有了用武之地，一场决战过后，SKY.KCG 的主力部队被全歼，虽然他竭力抵挡 PJ 的反攻，但面对已经受惊的中国星际第一人，他没有翻盘的机会，PJ 惊险晋级。由于 WCG 单败淘汰的赛制，本场比赛 PJ 局势被动后玩家十分担心，毕竟他是最有可能在国际赛场上为中国赢得荣誉的星际选手。好在丰富的大赛经验和良好的心理素质让 PJ 两次在不利的局面下扭转战局，比赛跌宕起伏，可谓精彩之作。


PJ 赢得本场比赛后一路畅通，顺利卫冕

最佳男选手

卞正伟 (wNv.44' Alex)


卞正伟

wNv 俱乐部旗下拥有两支优秀的 CS 战队，其中一支就是由 44' Alex 领军的 wNv. Gaming。作为队长，44' Alex 率领 wNv. Gaming 在今年的国际赛场上表现上佳，为中国 CS 增添了国际声誉。在团队方面，44' Alex 是这支队伍的灵魂，比赛采用的所有战术都是由 44' Alex 制订。在个人技术方面，44' Alex 对枪械的理解能力非常高，拥有良好的大局观，发挥稳定，而且关键时刻手不软，往往成为决定比赛的关键人物。在 ESWC 总决赛结束后，44' Alex 被 ESWC 官方选为男子 CS 比赛的 MVP，这也是中国选手第一次在 CS 领域获得如此高的荣誉，通常 MVP 都是颁给冠军队伍，而这次 wNv 只是八强的队伍，由此可见 44' Alex 的个人表现有多么优秀了。综合各种因素，44' Alex 当选为最佳男选手。

★提名战役

李晓峰 (WE.Sky)

2005 年初的 WEG 第一赛季比赛，中国魔兽的领军人物 Suho 状态低迷，早早被淘汰出局。Sky 虽然是凭借外卡参赛，但却凭借良好的发挥获得了第一赛季的季军。之后 Sky 又在 ACON5 折桂，为中国魔兽拿到了第一个世界冠军。随后 Sky 继续努力，以 ESWC 中国区冠军的身份进军法国，最终获得了 EWSC 总决赛的第四名。这些成绩在国内魔兽选手当中是最好的，从星际转到魔兽的 Sky 因为其独创的 "Sky 流" 在国内玩家中拥有相当高的人气，今年 Sky 的表现突出，已经成为中国魔兽的旗帜性人物。希望 Sky 能够克服大环境的种种困难，带领中国魔兽走上新的台阶。

孟阳 (RocketBoy)


孟阳

火箭男孩孟阳在 2004 年末让自大的欧美玩家知道了亚洲人在单人 FPS 领域同样可以做到最好，他获得的 CPL DOOM3 项目的冠军也是中国第一个单人项目的世界冠军。2005 年，孟阳继续着电竞梦想，DOOM3 项目上他依然是世界顶尖。在 2005 QuakeCon 上获得了第二名；PK 项目上，孟阳在 2005 年初才开始接触 PK，已经比 VoO 等人晚了好几个月，而且他在今年几次大赛中缺少运气，屡次提前遭遇到夺冠热门人物，因此成绩不是特别理想，但依然是亚洲选手当中成绩最好的。明年的 CPL 已经确定了 Quake4 为世界巡回赛的主打项目，回到更加擅长的 Quake 领域，我们有理由相信孟阳能再次扬威世界！

沙俊春 (SKT.PJ)

"路漫漫其修远兮，吾将上下而求索"，这是 PJ 星际生涯的真实写照。在过去的三年当中，众多和 PJ 同时期的星际选手不是退役就是转到魔兽项目，只有 PJ 依然在坚持。包括 WCG 三连冠在内，PJ 几乎拿下了所有大型星际比赛的冠军，在这些冠军背后，是无休止的练习和舟车劳顿的旅行比赛。2005 的 PJ 已经习惯了被称呼为中国星际第一人，伴随着星际的复兴，PJ 先是加盟 wNv 俱乐部，这让 PJ 有了更加稳定的训练环境和固定收入，而在年末同 L.x 一同被韩国 SKT 俱乐部签走更是让 PJ 走到了职业生涯的崭新高度，我们期待着 PJ 能在韩国闯出一片天下。

高男 ([C&P]GP03D)


高男

竞速类电子竞技项目近年来发展迅速，"极品飞车" 更是在今年成为 WCG 和 CEG 联赛的正式项目，在国内拥有大量的玩家，并随之产生了一些车队，高男就是国内著名车队 C&P 的当家好手，他的特点是基本功扎实，发挥稳定。在今年的 WCG 上，高男一路过关斩将，在决赛中显示出了良好的心理素质，战胜了著名选手 EW 车队的王雨霆获得冠军。此外，高男作为北京 EHOME 俱乐部的签约选手，在 CEG 联赛中以 13 胜 2 负的成绩高居单项排名榜第一位，是北京 E.HOME 拿分的关键选手。

最佳女选手

秦秦（Swan[5]EIBO.1212）


秦秦

1212 是 2004 年 ESWC 全球总决赛 CS 女子大师赛季军队伍 NEW4 的主力队员，今年她所在的 Swan[5]在西班牙 CPL 上获得 CS 女子组比赛的冠军，为中国 CS 实现了重大突破。1212 在队伍中的作用非常明显，经常凭借在女性选手当中很少见的强悍枪法力挽狂澜，很多 CS 评论员都认为 1212 除了在意识上还需要提高外，其它方面已经和国内男子顶级选手没有差距。在年末，1212 凭借出色的表现成为国外权威电竞媒介提名的最佳女子 CS 选手，又为中国 CS 增添了国际声誉，因此当选为最佳女选手。

★提名选手

邹璇（Swan[5]EIBO.Valen）


邹璇

Valen 和 1212 一样，是原 NEW4 的队员之一，今年为了 Swan[5]能够成行西班牙，Valen 做出了很大的努力。Valen 的 CS 技术也是一流水平，而且作为 Swan[5]的队长，Valen 除了比赛还在训练等各个方面起重要作用，Swan[5]能够获得世界冠军，有一半的功劳应该归功于 Valen。

竺励（Tj.Cola）


竺励

竺励被称为中国女子魔兽第一人，2004 年她在一次地方性比赛中击败了刚刚获得暴雪全球精英赛季军的 Eat，一战成名。此后竺励先后加入了数个职业俱乐部，参加各种比赛，获得了大大小小的冠军，而且全部是在同男子选手进行的比赛当中获得的。2005 年 4 月，在 ACON5 青岛赛区的决赛中，竺励又战胜了著名的魔兽好手"单挑王子"获得赛区冠军，并在随后的中国区决赛上击败了另一位魔兽名将 GUANGMO。国内魔兽玩家当中好手众多，要想打出成绩是十分不易的，对女性玩家来说就更困难了，但竺励却证明了女子选手通过努力练习还是可以同男性选手抗衡。

最佳电子竞技俱乐部

wNv

2003 年春天，现今著名电竞网站亿赛网的副总裁李杰创办了 wNv 电子竞技俱乐部。两年多过去了，曾经和 wNv 一起叱咤中国电子竞技的 5E、HUNTER 等豪门俱乐部已经成为过往烟云，只有 wNv 成为了支撑中国电子竞技的顶梁柱。2005 年，在国内赛场上，wNv 的两支 CS 队伍几乎囊括了所有大赛的冠军，魔兽选手 xiaoT、Mayi 和星际选手 PJ 也是在各自的领域大出风头；国际赛场上，wNv 在 ESWC 上让世界玩家看到了中国 CS 的崛起，WEG 的三个赛季中也是屡屡击败欧美强队，成为 WEG 年度总冠军的有力争夺者，而在年底只是因为一些场外因素失去了 CPL 新家坡站的冠军，否则已经为中国男子 CS 拿到第一个世界冠军。


wNv 全家福

在队员拿到良好成绩的同时，wNv 俱乐部的良好运做也是值得关注的焦点。wNv 自从成立以来，一直致力于精英选手的挑选，现在的 14 名队员在各自领域都是顶尖选手。相比于其他俱乐部因为追求短期比赛成绩频繁更换队员，wNv 的队员一直都很稳定。俱乐部给选手提供了优越的待遇和训练环境，制定了长期稳定的训练计划，同时俱乐部还同多个赞助商签定了合同，为队员提供了大量高端装备。队员的水平通过训练和比赛稳步提高，打出成绩也就是迟早的事了。最后就是俱乐部多次举办了玩家见面会等活动，促进了队员和玩家的相互交流，让 wNv 在玩家中的人气稳步提升。wNv 是中国电子竞技俱乐部发展的一面镜子，希望其他的俱乐部能从中得到一些启示，wNv 当选为最佳电子竞技俱乐部。

★提名俱乐部

WE

2005 年 4 月 21 日对于中国电子竞技也是一个值得记住的日子，由著名电竞网站 Replays.Net 投资成立了一家电子竞技俱乐部 WE（World Elite），包括中国 Suho、Sky、Anas、Tiger，韩国 Sweet、Swain、Remind、Dayfly 等在内的大量精英选手加盟 WE，队中每个选手的 ID 都能在魔兽界独当一面，能把这么多精英聚合在一起，WE 引起了外界的极大关注。WE 成立后，为队员提供了良好的待遇，队员的组成比较稳定，在国内和国际赛场也是频频传出佳音。在取得成绩的同时，WE 十分关注高校电子竞技的发展，连续组织了多次 WE 明星校园行活动，受到了高校玩家的热烈欢迎，为促进高校电子竞技发展做出了重要贡献。


WE 聚集了中韩魔兽大量精英选手

EHOME

EHOME 是 CEG 十大电子竞技俱乐部之一，是由北京一家企业公司支持建立的职业电子竞技俱乐部。EHOME 成立后十分看重选手质量，连续签下了各个项目的多名好手，并在 CEG 联赛中一路领跑，成为今年 CEG 联赛冠军的有力争夺者。EHOME 十分注重电子竞技馆的建设，处在北京中关村易中芯数码大厦的 EHOME 电子竞技馆基础设备齐全，为比赛的举办和转播提供了有力的硬件支持。在参加 CEG 联赛的同时，EHOME 多次举办了各种地区性比赛如 ESTARLEAGUE 联赛等，提升了北京地区的电竞气氛，显示了成为新兴电子竞技俱乐部的良好势头。


EHOME 全家福

最成功比赛

WEG

电子竞技赛事越来越多，今年国内的各项大赛更是一项接着一项，但因为整体大环境恶劣和缺乏专业组织比赛人才，这些比赛很少有特别成功的。年初举行的 ACON5 算是一个亮点，ABIT 投入了大量人力物力，比赛在全球都有一定的影响力，对中国的硬件厂商投入电子竞技也是一种良好的引导，正面促进了中国电子竞技的发展。



WEG 为中国选手提供了走向世界的舞台


WEG 在各个方面都值得中国学习

不过我们这里选取最成功的比赛，主要是考虑其对中国电子竞技的推动作用，从这个角度来说，WEG 虽然存在一些问题，但更应该当选。

首先是在 2004 美国 WCG 总决赛拒签了大批中国选手后，WEG 为中国选手提供了一个良好的国际比赛平台。在 WEG 三个赛季的比赛尤其是 CS 项目的比赛中，中国的 wNv 和 AS 通过 WEG 走向了国际舞台，尤其是 wNv 经过 WEG 的锻炼已经成长为让世界玩家刮目相看的强队。从这个角度来说，WEG 促进了中国电子竞技的发展。其次就是 WEG 最终的目的是中国市场，虽然从长远角度来看 WEG 的发展壮大，尤其是对选手资源的控制会对中国国内联赛的发展有阻碍作用，但是短期来看只有 WEG 这样高奖金、专业组织的长时间段联赛才能持续刺激还未开化的中国市场，我们应该考虑如何把 WEG 的正面作用发挥到最大，而把 WEG 的负面作用减至最小。最后就是 WEG 在企划和组织运做方面的先进理念给中国赛事组织者带来了不少启发，这也促进了国内赛事向专业化和正规化发展。综合上述三点因素，WEG 当选为今年最成功比赛。

最令人失望比赛

WCG

今年 WCG 是让中国玩家最为失望的一项赛事。一年又一年，WCG 体制上的不变通让中国玩家浓烈的“WCG 情结”逐渐削弱，奥体中心没有了往年的热闹；虽然 WCG 凭借多年积累的老本依旧吸引到了中国绝大多数的顶尖选手，但在众多国际大赛登陆中国、选手有了挑选余地的前提下，WCG 已经开始面临选手资源的问题；此外 WCG 各地分赛区的比赛都是由三星公司提供资金来举办的，而其他的各类大赛都是要各赛区自己来筹集资金的，但今年中国区的比赛依然没有响应玩家的要求，数个项目都是只设立了北京一个分赛区，WCG 应该考虑到底层玩家的利益，不要等到玩家真的对 WCG 失去信心。最后就是 WCG 多年来一直受到其它各种负面事件影响，去年的美国总决赛“拒签”事件对中国 WCG 打击巨大，今年 CS 代表队 wNv 又因故未能成行新家坡。上述的各种因素都已经成为阻碍 WCG 发展的重大问题，WCG 的发展到了一个关键的十字路口。作为中国电子竞技的曾经的领航者，WCG 应该重视这些问题，采取改革措施，努力让 WCG 这个老牌赛事在中国再次辉煌。



WCG 在中国的发展走到了关键的十字路口

影响力最大的正面事件

央视再次关注电子竞技

在年中的 CKCG 比赛之后，CCTV10《人物》节目制作组围绕着比赛做了一期相关的电子竞技节目，节目内容通过讲述中国兽王 xiaoT、韩国月魔 MOON 和中国首席电竞主持人 FreeAgain 的故事，向大家展示电子竞技最最真实的一面。


本期《人物》节目在电子竞技行业产生的影响巨大

这个节目是在 2004 年 5 月电子竞技类节目被禁播之后，央视重新关注电子竞技，对电子竞技是一次极为正面的传播，因此受到了业界的极大关注。之后在 11 月份的 CHINAJOY 颁奖典礼上，主持人段暄无意间透露出央视《电子竞技》栏目可能会重开，一时间又吸引了外界的目光，不过段暄随后澄清了这一传闻，电子竞技界失望不已。从这两次事件我们可以看出央视对中国电子竞技巨大的的影响力，以及业界对电子竞技类节目重回电视的渴望。

影响力最大的负面事件

5COLOR 作弊事件

国内电子竞技至今没有明确管理和监督机构，这也导致了不少比赛中出现负面事件，其中的焦点事件就是在今年的 ESWC 的女子大师赛中，来自河南的 5COLOR 战队在最后的决赛中被判罚作弊，扣除了半场比赛剩余分数，5COLOR 也因此受到影响失去了冠军，也失去了前往法国参加总决赛的机会。赛后 5COLOR 队员坚持自己没有作弊，并因为申诉无效在赛场外痛哭不已。相关新闻和图片传到网络后引起轩然大波，由于缺乏正确的消息源，事件被夸大到了“黑幕”的地步。此后官方无法提供足够的证据证明 5COLOR 战队作弊，更是让事件的恶劣影响扩大到了顶峰。2004 年 ESWC 在中国极为成功，但在今年因为各种因素和本次事件的影响，ESWC 的名誉受到了相当的打击，希望明年 ESWC 能卷土重来，真正显示世界三大赛事的风采。■【剪报代码:1239】


这张 5COLOR 队员哭泣的图片是今年曝光次数最多的电子竞技图片之一

我们都是好兄弟

站在窗前，暮色越来越沉，窗外的车水马龙也变得遥远起来。二雷摔门而出的情景还在眼前，而我和二雷的这场冲突，没有孰对孰错之分。

CEG 大赛进入白热化阶段，我们与劲敌的生死之战就在眼前。对手的实力非常强，为了更有把握的胜出，我们反恐的兄弟几个几乎日夜在一起做战术研究和练习。二雷是我多年的战友，可是这次在 train 地图的战术安排上我们出现了严重的分歧，我主张在当 CT 时首局采用暗杀战术，全队买小甲，USP 消声，人员分配以 A3B2 的模式，卡点等敌人进入圈套。这样敌明我暗，位置优势明显，且队友之间可以灵活支援。而二雷则主张采用 221 的包抄战术，即是在 A 点和 B 点分别留 2 人防守，最后一人作为游击手直插 T 的出生地，从后面包抄，对 T 发起突然袭击，打乱其战术队形。这种战术有它的好处，但过于依赖游击手的个人实力。兄弟几个对此也各持己见，这一阵子的劳累和压力全都在此时爆发出来。我和二雷更是越争越僵，当我说完“我是队长，this is an order！”的时候，二雷突然静下来，扫了我一眼以后怒气冲冲地摔门而出。

也许我不应该用队长来压他，尽管我是无意的。回到房间，我坐下来，“二雷暴脾气，别在意。”其他几个兄弟安慰我。二雷是我最好的朋友，我入电竞这行，也是二雷带进来的。至今我和二雷家里的书架上还都各放着一个 NBA 红牛特别纪念罐，那是二雷和我在一次 CS 比赛获胜后的“自留”纪念品。那次，由于对手太强的压力让我们前一天晚上都没有睡好，第二天二雷说红牛可以迅速让人恢复充沛的精神和体力，我们两个赛前抓着救命稻草一样咕咚咕咚喝了两整听，结果比赛时的状态出奇的好，注意力特别集中，我和二雷跟其他队友密切配合，最后赢得了冠军。赛后，我们都把这个 NBA 红牛特别纪念罐留下，它和普通的红牛饮料罐不一样，上面印有我和二雷都特别崇拜的拉马尔·奥多姆球星图片。最重要的是，这不仅仅是助我们取胜的红牛饮料，更是我和二雷友谊的见证。

我们是好兄弟，没有什么过不去的坎儿！我拿起手机准备给二雷打电话的时候，门开了。二雷抱着一箱红牛走过来。“刚才出去透透风，顺便又买了一箱。来，大家喝点红牛，就有精神和头脑去思考更好的作战方法了！”二雷爽朗地笑，兄弟几个都笑了。“干杯！”大家一起喊，每个人手里都拿着一罐红牛。“我们都是好兄弟！”

是的，我们都是好兄弟，胜利，一定是属于我们的！

CS 小技巧集合

〖图文提供:CEG 上海电子竞技俱乐部〗

在CS 中,点射和扫射具有不同的操控方式,本次我们就来论述几种不同的点射方法,和目前所知最好的扫射方法。

单发点射

你只用一枪就点中了某人的头部,好棒,但是他仍然有可能幸存下来,于是你不得不再补一枪来杀死他。尽管补的这枪无论打哪他都死定了,但是这毕竟是一种浪费。另外,单发点射和两、三发点射的后坐力相差很大,很多人总是太快的开出第二枪,以至于要等很久才能打出下一个精确的单发点射。由以上特性我们可以总结出,单发点射在有充足的时间瞄准和准备的情况下才是致命的。





可以看到一开始的准心是在瞄准头部的



几颗子弹过后准心的位置



不要重复的位置,只要严密的封锁

两发点射

如果你使用两发点射,第一发是真正指哪打哪的。假如你首发即命中了敌人头部,那他死掉的几率比用单发点射要大得多。因为第二枪无论打中哪里他都一样死定了。

三发点射

这种射击方式通常适于较近距离,特别是在人多时使用。第三枪有时会带来一次幸运的暴头(当然还是你努力打中的,也不纯靠运气)。注意点射要始终咬住对手的头部,否则如果对方在移动中,第二枪未必会随着第一枪命中。这里需要注意的是,点射发数越多,后坐力和准星恢复所需的时间也随之增加。所以还是建议更多的使用两发点射。

点射是一项非常重要的技术,基本上你要做的就是平时保持准星在头部高度,而当敌人出现后跟住他的头部,并在跟随中按键开两枪,之后等(但还是要继续跟踪敌人哦)时机合适就再用两发点射打他一次。在远距离应坚持点射,但是在近距离点射就不那么方便了,这是该扫射登场的时机。

扫射

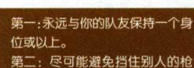
大多数玩家在看见敌人时只是按住开火键,并尽力压枪来试图击中敌人。我认为这是一个错误的策略,而且使用不便。最重要的一点,在扫射之前,也要先瞄准!我总是先瞄准头部再开火。头两三枪通常是比较准确的,另外由于双方距离较近,散射的子弹也会有较高的命中率。

如果你头三枪都打飞了(敌人在你向其头部开枪前先击中你,使你的准星扩大,甚至连第一枪都打飞了),那就应该压枪来射击了。最好的方法是练习扫射时压枪,使子弹散射的范围不会超过头部的高度,这样就会有相当大的机率杀掉对方,因为近距离击中头部的伤害更大,而且在此之前扫射时很可能已经击中了他的别的什么地方(脚趾,身体或者随便哪里)。

所以就算在扫射时,也应当瞄准头部。如果你练习得当,在扫射中也总能暴头。要做到这点需要经常在一些小地图中进行练习。这里还要说明的一点是,扫射并不是要你一口气打光 30 发子弹。如果在扫射中暂停一下再继续,那你的命中率会大大增加。扫射时间越长,子弹的弹道也越难掌握。因此,在弹道无法掌握时暂停一下是很理智的。

对于各种射击方式,使用的时机和射击的精确度也都是要靠经验来决定的,在开始射击的同时就要考虑如何瞄准,如何压枪,大多数人的意识表现都太晚了。

当然,真正要在 CS 的对战中获胜,射击技巧只是其中的一个要素,在站位方面也有较高的要求,尤其在作为防守方时表现得尤为明显。下面我们就来总结一些 CS 的实战经验与大家分享。■【剪报代码:1271】



第一:永远与你的队友保持一个身位或以上。
第二:尽可能避免挡住别人的枪口,无论是敌方的或己方的。
第三:同一地点不要连续 CAMP 两个回合或以上。
第四:与队友一起行动。
第五:除非你是队伍的第一个,否则留好手中的闪光手雷。
第六:确认绝对安全后才更换弹夹。
第七:当进入某个区域时,查看队友无暇顾及的一边。
第八:随时准备好你的手枪和匕首。
第九:分析当前情况,然后才行动。
第十:保持良好的心理状态。

“游侠树妖”流

〖图文提供:CEG 上海电子竞技俱乐部〗

魔兽争霸”这款竞技游戏作为一项体育运动发展至今,每一个种族的战略战术都在不断的开发与破解中,正所谓兵来将挡,水来土掩。战术是在不断发展的,新战术往往是制胜的!许多职业选手都在感叹要是以自己现在的战术意识回到前几个版本,那自己肯定就是世界冠军了!

最好的战术从何而来?通常情况下,只有职业电子竞技选手对游戏本身的深入研究之后在赛事中启用的才是真正的实用战术,本次战术研究我们特别邀请了上海CEG的魔兽项目签约选手SoZ.lyc来讲解他与四川CEG选手Thank在联赛第15轮的一场典型的以新颖实用而取胜的战术:“游侠树妖流”。


恶魔猎手,黑暗游侠在对阵大法师娜迦的情况下有着绝对的优势


在加入小鹿这个减速单位之后,对手的英雄将很难逃脱


两军交战中,优先点杀牧师尤为重要


大师级熊德加入部队后,将完成对人类的最后一击

人类与精灵的对战在主流战术上基本已经达到了一致,精灵以恶魔猎手早期带领少量弓箭手过渡到二级基地,召唤娜迦海女妖后转型三级基地,兵种以熊鹿组合作为真正的目标。人类选手在1.15这个版本后几乎碰到的都是此类的打法了,因此相应的战术也被国内以Guangmo和SKY为主的顶尖人类研究的相当透彻,人族的基本思路是早期适量的步兵进行少量的狩猎后,展开初步的压制,在5~6个步兵时转型火枪手,二级基地升级完毕后迅速补下神秘圣殿,同样也召唤娜迦海女巫进行最为凶猛的一波压制。大家可以想像此时双方的兵力对比:人类拥有5个步兵加3个火枪外带女巫与破法各一,反观精灵此时除了双英雄外只有5个左右的弓箭手与2个无法变身的利爪德鲁依,虽然此时暗夜的恶魔猎手与娜迦海女妖的配合具有强大的点人族英雄能力,但此时早有准备的人类双英雄身上可能都带有血瓶。人类暗夜对战中期的这场战役似乎已经成为决定胜利导向的最主要砝码了,人类无功而返则精灵熊鹿组合成型,人类异常难打,而人类要是在暗夜基地门口获得胜机的话,精灵选手基本可以GG了。在如此了解人族战术之时我们可以怎么做呢?

关键词一:树妖

以牺牲兵力为代价的科技成型既然已被研究透彻为何不舍弃呢?与其在基地等待人类的推进为何不主动出击呢?

树妖这个兵种的特点非常鲜明,高速,防魔,驱散,迟缓是他的优点,而血量较少和防御较差则是他的缺点。分析优缺点可以发现这个兵种有非常强的可操作性。简而言之,树妖部队在和敌方遭遇时,可战可退,而敌方碰到树妖部队则可战而不可退了,在50人口左右的树妖部队配合着高攻击力的双英雄是非常强悍的!

人族的压制?精灵的压制?

关键词二:黑暗游侠

既然战术思路是中期暴树妖,树妖的迟缓技能完全可以拖住对手,娜迦海女妖的职能似乎缺少了发挥的舞台,擅长持续性对抗与阵地对战的黑暗游侠走入了我们的视野!在树妖“吸”住敌方兵种之后,黑暗游侠的黑暗箭将留下的是满地的骷髅。如果双方兵力耗尽之后这将是多么恐怖的力量啊!

当然,黑暗游侠的好处还不止于此,后期的黑暗游侠比娜迦海女妖具有更大的威慑力,大量的男女巫与魔法英雄在黑暗游侠的禁言面前……

关键词三:扩张

精灵中期的黑暗游侠、树妖压制遇到顶级的人类玩家自然会碰到这样的问题,人类大部队在基地中避而不战,甚至修建一些防御措施开始蓄兵,此时强攻基地似乎已经是镜花水月之谈了。在占有主动和优势时如果不能一举击溃敌人那么我们将做的是扩大优势,扩大优势的最大体现无疑就是资源扩张了。切记,不可在人类基地外徘徊,这段最宝贵的时间是可以让我们制胜的啊。

关键词四:骚扰

在精灵分基地建立之后,主基地可以开始转三级基地了。此时人族的兵种基本数量达到了大约65人口,正面的对战似乎精灵的树妖部队已经在攻击力输出方面陷入了一个低潮,如何阻止对方的大部队推进呢?还记得树妖的优点吗?高速,防魔,迟缓!黑暗游侠的技能黑暗箭加上这些树妖的优点让我们看见的是一幅如何的景象呢?是人类大部队离开后的基地满地骷髅?对了!就是在人族基地的反复骚扰!争取最长的时间将经济优势转化为科技优势和兵力优势吧!

结语:限于篇幅只是简要的对这个战术的几点精义进行了描述,当然在细节上仍然有许多需要注意的敌方,这个战术对人族的传统压制打法的确有着奇效,但是也并非可以克制人族一切战术,比如人族大量破法加少量的小炮就很难对付。总而言之,没有无敌的战术,分析和研究对手才是真正的战术源泉!■【剪报代码:1241】



圆桌战士

■提供商：掌中米格(SP) ■类型：动作｜AC｜
■适用机型：Moto E398 等多机型■购买方式：移动"百宝箱"下载

这是一段英国国王和他最伟大的圆桌战士之一蓝斯洛特共同缔造的传奇故事。主人公蓝斯洛特为了完成国王交给他的秘密任务，与自己心爱的弓箭手妮比娅特共同踏上危险的旅程。两人在途中相互依靠，勇猛杀敌，解决了一个又一个怪物，完成了一个又一个不可能完成的任务！本游戏有着手机游戏中极高的画面水准，加上丰富的动作，是一款非常出色的手机动作游戏！■











极品摩托 II

■提供商：我玩网(SP)/THQ(CP) ■类型：竞速｜SP｜
■适用机型：Moto E398 等多机型■购买方式：移动"百宝箱"下载

我玩网本次为手机玩家带来的是移植于 PC 同名游戏的 Moto GP 2。酷炫的摩托、刺激的赛道以及郊外美丽的风景，让每一位玩家都能在此款游戏中体验到飞一般的心旷神怡！游戏内设新手、专家、冠军和大师等 4 种不同的难度等级，每个难度等级都配有不同的赛车和场地。此外，玩家还可以自主设置各种不同的路面状况，自主定义车流、路线，甚至还可以根据心情来选择自己所向往的天气状况呢！■









哥俩好大冒险

■提供商：IN-FUSIO(CP) ■类型：动作｜AC｜
■适用机型：Moto E398 等多机型 ■购买方式：移动"百宝箱"下载







《哥俩好大冒险》(Banjo-Kazooie)是一款移植于 GBA 的同名动作游戏。可爱的小鸟卡祖被格伦特用魔法封印，卡祖最好的朋友小熊班卓当然不会坐视不理，于是一次拯救卡祖的冒险之旅开始了。玩家要操控班卓，在 8 个关卡中收集 8 块拼图才能救出卡祖哦。■



超人气玩偶

■提供商：掌中米格(SP) ■类型：动作｜AC｜
■适用机型：Moto E398 等多机型■购买方式：移动"百宝箱"下载









手机游戏中最具人气的可爱玩偶淘气羊闪亮登场啦！它将在玩家的指引下漫步危险的丛林世界，寻找最喜爱的红花。一路上会遇到许多动物，淘气羊需要避开它们，而且必须抢在天黑前集齐红花哦。该游戏类似于《超级马里奥》，共含 8 个不同难度的关卡，是一款不错的休闲动作游戏。■



柯南探案

■提供商：提供商：我玩网(SP)/Luna(CP) ■类型：策略｜SI｜
■适用机型：Nokia S40/S60■购买方式：移动"百宝箱"下载









从这里与柯南一起进入精彩的推理世界吧，少年神探柯南的侦探事务所正式宣布在手机里开业了！游戏中，玩家将扮演柯南的工作伙伴，在精彩的推理世界中与他一起破解各种离奇案件。一次次危机四伏的恶劣情势，将让你和柯南面临最复杂的推理挑战！■

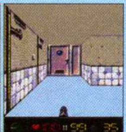


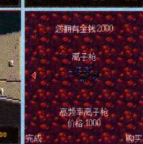


变异危机

■提供商：IN-FUSIO(CP) ■类型：射击｜FPS｜
■适用机型：Moto E398 等多机型 ■购买方式：移动"百宝箱"下载







游戏中的故事发生在美国加州某地下基因研究所，由于实验中的操作失误，正在研究中的不稳定气体泄漏，引起实验室中生物的变异，原本温顺的动物们因为感染而变得疯狂起来，到处充满了恐怖和危险。玩家要利用关卡中提供或购买的道具，甩开纠缠不休的变异生物，杀出一条血路，逃出研究所。游戏最早出现在阿尔卡特手机上，采用第一人称视角，在立体的场景中进行，让人不禁想起早期的《毁灭战士》，这也是小编狗子最喜欢的手机游戏。

(■文/手机狗)【剪报代码:1242】

拇指教室

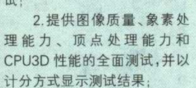
MobileSkill 05.12

文/手机梨

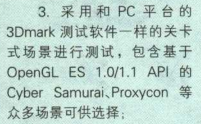
3DMarkMobile06

3DMarkMobile06是著名的测试软件公司Futuremark继SPMark04之后推出的全新手机3D图像性能测试工具，目前已经发布测试版本供用户下载使用，正式版将在不久之后推出，其具体特性如下：

1. 采用Khronos小组研发的技术，以OpenGL ES 1.0/1.1 API对手机3D图形性能进行测试；



2.提供图像质量、象素处理能力、顶点处理能力和CPU3D性能的全面测试，并以计分方式显示测试结果；





3. 采用和PC平台的3Dmark测试软件一样的关卡式场景进行测试，包含基于OpenGL ES 1.0/1.1 API的Cyber Samurai、Proxycon等众多场景可供选择；

4. 全面支持使用ARM及Intel处理器的Windows CE及Symbian操作系统。

SmartAnswer

SmartAnswer是一款功能强大的手机自动答录机软件，适用于Symbian平台，它能够全面的设置各种来电答录方式，堪称Symbian平台用户的必备软件之一。SmartAnswer的具体特点如下：

1.支持分类留言设置，可以为不同的电话或号码分组设置不同的应答留言；

2.支持个性化留言设置，用户只需将声音文件拷贝到相应的目录（默认为C:/Nokia/Sounds/Digital/SA-Responses，可变更为MMC扩展卡盘符），并在设置选项中选择相应的文件即可；

3. 支持开机自动启动并在后台运行，运行时在待机界面右上角显示黑白色磁带图标，当有来电时会变为彩色图标，用户此时可选择手动接听或直接播放留言。

需要提醒大家的是，根据众多使用者的经验，SmartAnswer安装在E盘（MMC扩展卡盘符）时有可能出现兼容性问题，所以建议大家将软件安装在C盘使用。



RepliGo Viewer

这是一个多手机、移动设备平台的电子书阅读软件，通过附带的RepliGo Desktop这个PC端工具，用户可将各种文本文件转换为其专用的rgo格式，在移动设备中来进行阅读，是一款方便实用的电子书工具，强烈推荐大家使用！它的主要特点如下：

1.强大的文本兼容性，支持包括Unicode在内的多种编码，并提供自动换行、多级缩放、局部放大、文本搜索和剪贴板等功能；

2. 全面支持24位色图片显示，支持图片和文本的横、竖屏切换；

3.提供同步功能，支持通过红外线和蓝牙无线传输文件；

4. 整合了网络浏览器功能，支持脱机浏览网页；

5.完美支持中文字库，即使用户的设备并未安装中文平台，也能观看中文rgo电子书。

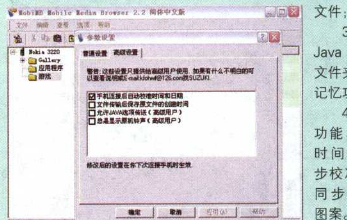


MobiMB Mobile Media Browser

著名的Symbian平台手机PC端管理、传输工具，其类似于诺基亚官方的PC Suite套件，不过功能更为丰富。目前该软件已全面支持S40/S60手机的文件管理，其主要功能如下：

1.通过数据线或红外接口与手机进行连接，在PC端管理手机内部音频、视频、图片、应用程序和游戏；

2.可以制作待机图片，支持铃声、待机图片、游戏、应用程序和运营商LOGO的传输，当传输游戏和应用程序时，能自动修复为JAD文件；



3.快速查找Java和Gallery文件夹，并具备记忆功能；

4.提供同步功能，支持手机时间和日期同步校准，并支持同步更新待机图案。

掌讯通

掌讯通是一款专为国人打造的手机综合网络资讯工具，它不仅能通过GPRS同步更新各类新闻资讯，而且是完全免费的。掌讯通的主要功能和特点如下：

1.提供全国330个城市的天气、航班、铁路等信息的实时查询，提供实时的股票、外币汇率查询；

2.同步更新各种新闻资讯，并支持离线浏览；

3.支持网络购物和聊天，提供网络文件共享选项；

4.通过内置的下载模块，提供各类图铃、软件和游戏的下载，并支持断点续传功能。

需要注意的是，虽然该软件是免费的，但GPRS流量需要收取费用，并且游戏、软件、图铃以及各种资讯都有可能收取费用。



又到了年末，笔者在此代表"Mobile地带"栏目向所有读者提前致以新年的问候！同时也希望，本栏目能够为大家的移动娱乐提供有益的帮助，也欢迎大家登陆www.playgamer.com论坛的掌中PLAY!版块交流。■

【剪报代码:1243】

音乐时尚，娱乐先锋

索爱 W550c 全接触

文 / 掉渣儿梨

随着索尼爱立信首部 Walkman 音乐手机 W800c 成功推出，趁热打铁推出新款 Walkman 手机，让 Walkman 手机的品牌深入人心，就是顺理成章的事了。早先在新加坡电信展成功露脸之后，索尼爱立信的第二部 Walkman 音乐手机 W550c 终于来到我们面前。



后生可畏

秉承 W800c 获得强烈好评的外观设计，W550c 在色调上延续了 W800c 的艳橙色设计，并搭配以银白色。而相比 W800c，W550c 机身橙色的比例显得更多一些，同时机身的质感也发生了变化，W550c 并未采用类似 W800c 的光滑型外壳，而是采用了塑料材质的磨砂外壳，手握起来更加舒适，同时也不容易沾上指纹和灰尘。另外，W550c 为了满足不同口味的用户，还加入了换壳功能，提供艳橙色、深蓝色和纯白色的外壳供用户选择（包装内包括两套）。

W550c 机身体积为 93mm×46.5mm×22.5mm，重 120g，体积相比 W800c 稍大，加上 120g 的“体重”，拿在手里显得很厚实。W550c 采用了索尼爱立信早先一款很有特点的产品 S700c 的旋屏设计，机身上部可以做出 180 度的旋转，采用旋屏的好处就是能够让机身容下足够大的屏幕，因此 W550c 在长度小于 W800c 情况下，依然搭载了和 W800c 相同的 1.8 英寸 176×220 像素分辨率的 26 万色 TFT 屏幕，保证了出色的显示效果。

W550c 在屏幕上方的听筒左右两边加上了游戏功能键，使得进行游戏时更加方便。屏幕的下方则是传统的功能键区，五维导航键、标志性的 Walkman 按键和互联网快捷键等功能键被安置在此处。值得一提的是，W550c 的五维导航键手感非常出色，甚至超过许多掌机的方向键！



W550c 照相功能有丰富的白平衡设置

W550c 机身上方的左右侧分别安置了播放 / 暂停键、滑动锁定键、音量调节键和拍照快捷键，机身下方依旧提供了 Fast-Pop 多用接口，同时支持红外和蓝牙连接，130 万像素的摄像头则按照传统被安置在了机身背面。虽然和 W800c 的 200 万像素摄像头相比显得有些寒酸，不过支持 4 倍数码变焦，支持多种环境模式，支持白平衡等选项，以及最大 1280×1024 像素的图片拍摄也算是差强人意了（相机须在旋盖闭合的状态下开启）。

在 W550c 机身下方配备有一个类似于同品牌 Z208 手机上的手机绳挂扣，当 W550c 被“倒吊”在脖子上时，用户操控会比“正吊”更为方便。此外，W550c 并未提供任何扩展存储接口，不过机身内置的 256MB 内存容量已能应对绝大多数用户的需求。



W550c 的室内、室外实拍效果

不断进取

W550c 保持了索尼爱立信手机人性化的 12 宫格菜单的优良传统，操作方便。和 W800c 一样，W500c 同样支持主题功能，用户可以选择自己喜欢的主题，同时用户可以到官方网站的趣味下载区下载更多的个性主题。

和 W800c 一样，W550c 同样在功能菜单里提供了索爱的娱乐服务 PlayNow（乐酷）。PlayNow 提供了音乐、游戏和视频的下载服务，更重要的是这些服务大部分都是免费的哦（GPRS 流量费用另记）！另外，W550c 还内置一款基于 K-Java 的 News Reader 在线新闻浏览器，并支持最近非常流行的 RSS 聚合器服务。W550c 的手机设定选项中还增加了更新服务功能，通过 GPRS 连接网络，可以下载最新版本的手机软件，并支持自动更新和定时更新功能。

W550c 内置的 3 个游戏

作为现在手机功能中非常重要的一个环节，手机游戏当然是不可或缺的。W550c 内置了三个游戏——《极限滑雪板》、《圣铠传说》和《百战天虫：虫堡大战》。其中《百战天虫：虫堡大战》应该是电脑玩家非常熟悉的游戏了，能在手机上再次体验可爱的虫虫们的战斗，真是一件非常享受的事情啊！《极限滑雪板》则是一款采用了 3D 画面的滑雪游戏，得益于前文介绍的 W550c 游戏功能键，游戏的操作感觉非常优秀，同时可玩性也非常出色。《圣铠传说》是最初发表于 1985 的街机上的经典动作游戏，如今由 TKO Software 授权 Midway 公司开发并登陆 W550c，可以让那些怀旧的玩家重温上世纪的经典！此外，通过 PlayNow 的下载服务以及登陆中国移动“百宝箱”，用户还可以下载到更多游戏。

说了这么多，让我们回归主题，看看 W550c 的音乐播放功能。本次 W550c 加入了索尼 Walkman 中标志性的 Mega Bass 选项和立体声扩音功能，得益于机身正面、左侧和背面的 3 个强劲的扬声器，W550c 扬声器的立体声音效表现非常优秀，听起来很有空间感，在这一点上甚至超过了 W800c 的表现。通过随机附带的耳机，W550c 的 MP3 的播放效果和 W800c 几无二致，令人非常满意。而由于 Mega Bass 音效的加入，W550c 在低音的表现上显得更加的震撼。



W550c 的音乐播放界面

作为索尼爱立信的第二款音乐手机，虽然在存储和摄像头方面并未像 W800c 那般突出，不过从 W550c 更年轻的用户定位，不逊于 W800c 的音乐表现力以及处处微小的变化，都显示出索尼爱立信不断创新的精神。紧接着 W550c 之后，面向更高端的 W900c 音乐手机又将上市，我们也祝愿 Walkman 音乐手机的道路越走越好，不断为手机用户带来更好的移动音乐体验！■ 【剪报代码:1244】

滑出精彩，指书无限

Moto A732 完全评测

文/CHIVAS

相信读者们对今年 4 月杂志介绍的摩托罗拉首款带键盘"指书"输入功能的手机 Moto A668 还有印象，在今年 7 月举行的 Moto NOW 技术峰会上，摩托罗拉又公布了第二款"指书"手机——Moto A732。

虽然 Moto A732（以下简称 A732）目前尚未正式上市，但 PLAY!LAB 仍旧通过摩托罗拉拿到了这款手机的测试样机。接下来，就让笔者为大家送上这款新"指书"手机的详细评测吧。

Moto 也滑盖


Nokia 7650



说到向上滑盖的手机，三星的几款产品一定会马上出现在大家的脑海中。虽然最早推出的向上滑盖造型手机是诺基亚 7650 和西门子 SL55，但真正让此造型深入人心的却是三星面对时尚女性市场的 E808、D508 等产品。

作为摩托罗拉的第一款滑盖手机，A732 仅 88mm×43mm×21mm 的体积使之显得非常小巧，而重量也仅为 95g。A732 的机身采用颇具数码味道的银灰主色调，而采用拉丝工艺金属外壳也使之显得越发的卓尔不凡！在受人瞩目的滑盖部分，摩托罗拉在 A732 上使用了两条金属滑轨，这样不仅可以保证滑盖操作时的稳定性，也使得滑动过程非常流畅。


Siemens SL55

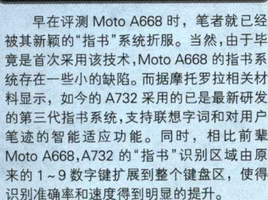
A732 屏幕下方，设置有五维导航键、左右功能键和菜单按键，同时外置扬声器被巧妙的"隐藏"在滑盖顶侧。与三星的滑盖手机一样，A732 的摄像头同样被安置在了机身上盖的背面，只有当用户滑开上盖时才能看到。

Samsung E808　Samsung D508

音量调节键和多功能录音键被分别设置在 A732 下半部分机身的左右两侧，同时肩负数据传输和充电功能的 Mini USB 接口也被安置于此。扩展存储方面，A732 的滑盖底侧提供了一个 T-Flash 插槽，支持最大 512MB 容量的 T-Flash 存储卡。

此外，A732 使用了一块 128×160 像素分辨率的 64K 色 TFT 屏幕，虽然尺寸不算大，但是 A732 的屏幕显示效果仍旧令人满意，色彩比较柔和。

全新"指书"



早在评测 Moto A668 时，笔者就已经被其新颖的"指书"系统折服。当然，由于毕竟是首次采用该技术，Moto A668 的指书系统存在一些小的缺陷。而据摩托罗拉相关材料显示，如今的 A732 采用的已是最新研发的第三代指书系统，支持联想字词和对用户笔迹的智能适应功能。同时，相比前辈 Moto A668，A732 的"指书"识别区域由原来的 1~9 数字键扩展到整个键盘区，使得识别准确率和速度得到明显的提升。

得益于新一代"指书"技术，A732 在输入文本时非常方便快捷，指书和拼音的完美结合让用户无需切换，就可以使用自己偏好的输入方式。同时，在发送多媒体信息时，用户可以选择不进行识别"指书"，这样用户的指书就会被默认为图片发送，非常有趣。

Moto A668 的"指书快捷方式"获得了广大用户的好评，A732 则延续了这一独特功能：用户只需长按机身右侧的多功能录音键便可启动这一功能，写入"听"、"查"、"读"、"写"、"玩"、"网"任何一个字，便可直接进入相应的功能，非常方便。

如果认为 A732 的"指书"功能仅限于此，就大错特错了。A732 支持四方向"指书"菜单导航，还可以通过手指在键盘上的划动来实现多媒体播放器的列表选取功能。新的"指书"的另一个功能就是密码输入了，A732 除了支持常见的手机数字密码之外，还支持手写签名作为手机密码，用户只需将自己独一无二的"笔迹"作为个性密码，任何人都休想偷用你的手机哦！

精彩娱乐无限

A732 机身内存为 8MB，其中系统会占用约 1.5MB 的空间。不过由于它配备有 T-Flash 插槽，存储空间不是一个大问题。由于 A732 是一款中国移动定制手机，所以九宫格主菜单的第一个选项就是"中国移动服务"选项，内含精品推荐、新闻天气、图片铃声、游戏乐园、聊天交友、在线理财、影视空间、俱乐部服务等众多中国移动专有的服务功能。


A732 的 T-Flash 扩展存储卡接口

在其它应用程序方面，A732 内置了包括闹钟、日程表、字典、指书记事、计算器、铃音编辑器、语音控制等常用程序。除此之外，卡路里计算器和购物清单功能则完全是为 E 时代的年轻人群度身定制的。


机身左侧的音量调节键和 MiniUSB 接口

A732 内置了《西部风云》、《五颗球》、《飞行》和《Popo 车》四款游戏，同时 A732 完全支持 Java MIDP 2.0 规格，用户可以通过手机内置的 WAP2.0 浏览器登陆网络，下载运行几乎所有的 K-Java 游戏。


机身右侧的多功能录音键和耳机接口

声音表现方面，A732 采用了 64 和弦雅马哈铃音，并增加 MP3 播放和 MP3 铃声功能。在 MP3 播放中，A732 提供了正常、古典、爵士、舞曲、流行乐和摇滚等多个特效供用户选择。

本次的 A732 并未延续 Moto A668 的百万像素拍照设计，而仅仅采用一个 30 万象素的摄像头，支持最大 640×480 像素分辨率的图片拍摄，并支持白平衡调节、夜间模式，同时提供包括怀旧、黑白、浮雕在内的多种拍照特效，以及最长 30 秒的视频拍摄功能。面对时下动辄百万像素的拍照手机，A732 在此功能上让人略显遗憾。

供电方面，A732 标配一块型号为 BT50 的 810mAh 容量锂电池，经过我们试用，A732 的待机时间稳定在 2~3 天。

作为采用第三代"指书"技术，同时也是摩托罗拉的首款滑盖手机，A732 虽然还存在着诸如拍摄功能较弱，采用非主流扩展存储卡等遗憾，但却让我们看到了摩托罗拉不断进取的意愿。相信随着摩托罗拉的不断创新，"指书"系列手机将会越来越完善，让我们更大的"指书"惊喜吧！　■【剪报代码:1245】

内存之道

金士刚 DDR400 & DDR II 667 实测报告

又是新年将至，悠长的假期与鼓鼓的红包似乎已经在向每个人招手了。在即将过去的一年中，也许你早已对 3D 游戏冗长的载入时间及频繁的硬盘读取忍无可忍，而在考虑升级你的内存或是整个 PC 平台之际，自然会盘算是入手 1GB 还是一步奔向 2GB，抑或彷徨是否应该开始接受 DDR II 的新体系了?！加上市面新近涌现不少新内存品牌，此时的你是否已经手足无措了?

随英特尔 915/925 芯片组一同面世的 DDR II 内存规格，因为初期配套体系价格高昂的制约，以及初期 DDR II 533 内存规格中延迟过长造成性能不及主流 DDR 规格的影响，接受度一直不高。直到英特尔推出新一代 945/955 芯片组体系，加上 DDR II 667 规格的产品量产，相关内存与主板在价格上趋于合理化，才终于促使 PC 配件市场产生两个明显的走势：其一，主流的 DDR400 内存开始向更高容量、更低价格逼近，以求在体系更替之际尽可能的榨取最后的市场空间；其二，DDR II 从 533 独撑天下，步入到完成了 667 规格的制定及产品的上市，在性能上开始真正拥有挑战 DDR 的实力，同时这也使 DDR II 533 的内存及相关主板价格走低，为 DDR II 体系的普及起到了真正的推动作用。

反观 PC 升级市场的主要需求来源——游戏娱乐，2005 年的诸多重量级产品如《魔兽世界》、《无尽的任务 II》，均在内存需求上提出了更高的标准，加上新一代 3D 显卡广泛采用 PCI-E 接口规格，因此许多玩家开始面临升级原有 AGP 体系的 DDR 内存，还是更换为 PCI-E/DDR II 新体系的抉择。作为产品体系更替时期最主要换代产品的内存，也涌现出许多新品牌、新厂商，如何从中选对呢? 我们在 2005 年的最末一期，特别选择了金士刚（KingXcon）内存推出这一期的特别评测，希望能为各位玩家提供一些关于内存的升级参考。你需要 2GB 吗? 你了解 DDR II 的真正实力吗? Let's GO!

产品纵览

此次我们拿到三对 KingXcon 内存作为评测对象，送测产品均置于塑料卡盒内以透明面罩封装，透过盒子可以轻易的看到内存条上规范的产品标签及 800 免费防伪电话查询标签，内存包装盒上还有"终生质保"承诺封贴，同时注明了产品的容量、类型（DDR/DDR II）、规格（如 PC3200）及主要延迟参数（CL 值），这些正规的包装注释给人留下很好的印象，也便于普通电脑用家识别和选购。

这三对 KingXcon 内存均采用绿色 6 层 PCB 板，焊点饱满整洁，密布的排阻和贴片电容对确保电气性能将有明显的作用。内存 PCB 板上的走线及标注显得严谨规范，同时三对内存均配备 SPD 芯片用于存储厂商预设的内存参数，可有效避免出现主板兼容性问题。

三对 DDR 内存的"金手指"接脚均采用成熟的化学镀金工艺，虽然比不上更先进的电镀金工艺，但在电气性能和耐磨性方面足以满足日常运用之需，普通用户也完全没有必要为此支付更多的成本费用。

评测工具

评价一款内存的好坏，除了通过做工、布线、用料、成品包装等方面来观察之外，实际的性能表现仍是重中之中。为此我们在此特别介绍 PLAY!LAB 所使用的内存评测工具，以便各位解读后面的测试结果。

理论测试

内存带宽是体现内存性能参数的重要理论指标，它决定着能否为 CPU 提供充足的数据存取能力。但内存带宽只是内存模组确保系统高效运算的一个理论能力，其实际效能还会受到其它因素的显著影响。我们在此选用下列三个测试软件的内存测试模组来进行此类测试，得出系统内存的整数运算及浮点运算数据处理量，测试结果的单位均为"每秒兆字节"（MB/s）。

SiSoftware Sandra Professional 2005 SR3 这款知名的系统专家测试套装软件拥有一个相当权威的内存带宽测试模组，可以得出系统内存的整数运算及浮点运算数据处理量。

RightMark Memory Analyzer v3.6 作为 RightMark 内存分析测试套件中的一部分，拥有对系统内存进行多种随机数据存取操作的综合测试模组，并可通过快速测试给出综合读取及写入的内存带宽性能平均值。

ScienceMark 2.0 Build 23MAR05 这款以实际科学计算应用模型开发的整数及浮点运算能力的测试软件，其 Membench 内存带宽测试模组集中体现了内存系统在实际运算中的数据带宽能力。

游戏指标测试

我们首先选用 3DMark05 CPU 测试部分，在 GAME3 和 GAME1 中测试以软件渲染为主的游戏数据处理能力，内存性能在其中所发挥的作用也相当明显；《最终幻想 XI 官方性能测试》软件（FF11B）是典型 MMORPG 的处理能力测试工具，由于 MMORPG 中需要计算大量活动目标的相互关系，且大场景转换对于数据存取也十分依赖，内存容量及性能在其中会有怎样的影响呢? 这类测试结果均为得分。

实际游戏测试

很多玩家都迫切的需要针对最新 3D 游戏对 PC 性能的需求而进行升级，因此我们选择了其中代表性的《毁灭战士 Ⅲ》（Doom3）、《半条命 II》（HL2）和《魔兽世界》（WoW），分别对不同内存配置下的系统进行了游戏图像性能的测试，通过分析这些测试结果的变化，也许我们可以最终决定自己的升级方向了。测试结果的单位均为"帧速率"（FPS）。

基准平台

当然，与内存性能相关的这些测试，也同时与 CPU 的运算能力密切相关，为了体现内存性能的变化，我们在 DDR 及 DDR II 各自的测试中都分别确保了除内存外其它硬件配备及 CPU 频率/前端总线频率的一致性。操作系统均为 WinXP Pro SP2 中文版并经优化，显示驱动程序分别为 ForceWare 81.94 及普通面板催化剂驱动 5.11。两个平台选用的主板 BIOS 分别刷新至官方发布的最新版本。

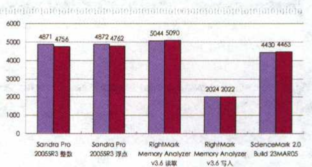
DDR 测试平台
处理器：英特尔 Intel P4E 2.8GHz
主　板：华硕 ASUS P4P800 Deluxe（BIOS 版本 1019）
FSB800、AGP8×、i865PE/ICH5R、Socket478
显　卡：华硕 ASUS V9999Ultra Deluxe
Nvidia GeForce 6800Ultra（核心 425MHz）
GDDR3 256bit/256MB/2ns（显存 1.1GHz）

DDR II 测试平台
处理器：英特尔 Intel P4EE 3.73GHz
主　板：华硕 ASUS P5AD2-E Premium（BIOS 版本 1005）
FSB1066、PCI-E、i925XE/ICH6R、LGA775
显　卡：华硕 ASUS EAX800XTP/2DHTV/256M/A
ATI Radeon X800XT PE（核心 520MHz）
GDDR3 256bit/256MB/1.6ns（显存 1.12GHz）

性能测试：DDR

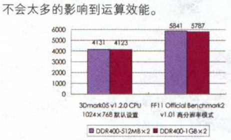
在两对 DDR400 内存的测试中，我们集中测试内存是否可以正常工作在开启 865PE 主板上最著名的"PAT"性能加速设定的情况，它通过主板 BIOS 设定，以类似超频的方式达到 875 芯片组主板的内存性能。在华硕 P4P800D 主板上，将 Performance Mode 设置为 Turbo 强制开启 PAT，其他关于 CPU 主频、电压等设为 AUTO 模式，内存延迟设为 BY SPD，根据内存 SPD 芯片自动设定。

令人高兴的是两对内存均顺利通过 PAT 模式下所有的测试，通过 CPU-Z 软件检测，其 PAT 参数均自动设置为 2.5-3-3-6。在此设置下我们来看看两者的测试结果：



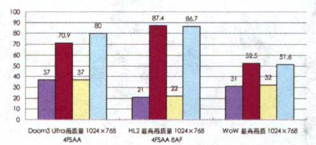
理论测试

两组内存的参数设置完全一致，只是容量有所差异。在三项测试中两组内存的成绩各有胜负，但绝对值差距都在 100 以内。我们在同一配置中重复测试，排除测试结果的正常浮动造成的干扰后，基本上可以判断 512MB 模组在第一项测试软件中略占优势，而 1GB 模组在第二、三项测试软件中略占优势。简而言之，系统内存总容量从 1GB 升至 2GB 后，在理论上并不会太多的影响到运算效能。



游戏指标测试

游戏指标软件测试的结果显示，512MB 模组均较 1GB 模组略占优势，这一结果也许会令许多想要"一步到位"升至 2GB 内存、并在游戏中一劳永逸的占据性能优势地位的玩家彻底放弃了。





KingXcon DDR400 512MB×2
产品编号: KIN400X64C3L/512
默认电压: 2.6V

这款单条 512MB 内存采用常见的 TSOP 封装 KingXcon 打标颗粒，双面 32M×16 模组，从 HYC6D563208BT-D43 的编号来看很可能是现代颗粒。SPD 芯片位于背面左上角，0529 字样表明其生产日期在 2005 年第 29 周。通过 CPU-Z 软件查阅 SPD 信息，显示出制造商的确是现代电子，生产日期则是 2005 年第 24 周。这对内存的 SPD 芯片中全面描述了 133MHz、166MHz 及 200MHz 等运行频率下的内存延迟参数，对于保证主板兼容性大有裨益。DDR400 对应 200MHz 下的参数为 3-4-4-8，算是设定比较保守的，实际运行时的表现要快得多。

实际游戏测试

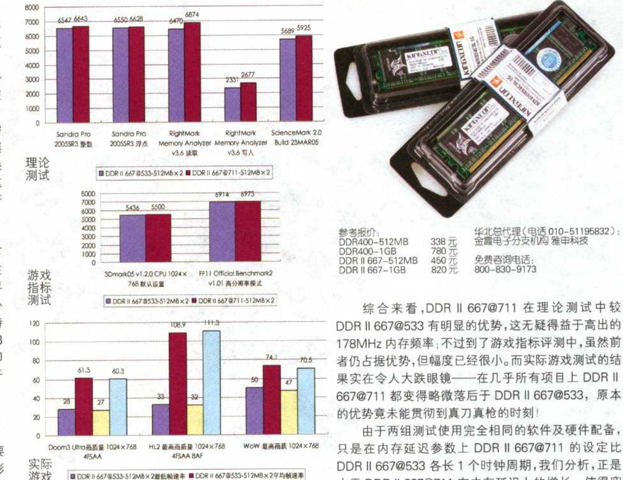
实际游戏测试中 1GB 模组总算挽回一些面子，其 Doom3 的平均帧速率高出 512MB 模组 9.1 帧（12.8%），在 HL2 和 WoW 中的平均帧速率两者相当，但在最低帧速率表现上 1GB 模组均领先 1 帧（3%~4%）。与游戏指标测试对比显得完全逆转的结果，迫使我们重新考虑大容量内存所能带来的真正劣势与优势：实际游戏中往往有较多的场景切换，相应的纹理数据需要在物理缓存及磁盘这两者间搜寻、转贮、替换，1GB 模组提供的双通道 2GB 内存配置，可以在这种数据转换操作中比 1GB 内存配置更能应对数据风暴——虽然这种情况在目前的游戏应用中既不多见，程度也还没有严重到让 1GB 内存配备捉襟见肘的地步。

最后我们还进行 1:1 的 FSB:DRAM 同步模式下的超频测试，我们所使用的 P4E2.8GHz 处理器可以在不加电压的情况下正常工作于 250MHz 外频，整个平台配件也在此总线频率下可正常工作。因此我们放心的在上面逐 MHz 测试内存的最高可工作频率（保持默认 DDR 电压）。最后，我们得出 DDR400-512MB 模组在双通道下可正常超频工作于 228MHz 即 DDR456；DDR400-1GB 模组则可正常超频工作于 224MHz 即 DDR448。

性能测试：DDR II

DDR II 667 是我们此次测试的另一个最关注的要点——它的高频率能否挽回高延迟造成的负面性能影响？我们的 DDR II 测试平台中的华硕 P5AD2-E Premium 可以单独设置 DDR II 内存的运行频率，包括 400、533 和 711MHz，而这对 DDR II 667 内存不仅以 3:4 的异步模式运行在 711MHz，更可由预设的 5-5-5-15 参数优化设定为 5-4-4-1（第四项对 DDR II 无意义），同时开启 BIOS 中的 Performance Mode（Turbo）及 Hyper Path 2（Enable）内存优化设定，成功完成所有测试，令人对其不由得刮目相看。

为了比对 DDR II 533 的性能，我们还在这套 FSB1066 的平台上以 1:1 的 FSB:DRAM 同步模式让这对内存运行在 266MHz 即 DDR II 533 下，同时其相应的预设参数 4-4-4-12 也被优化设定为 4-3-3-1 并顺利完成所有测试。同步模式加优化时序的配置，将使其比一般 FSB800 系统中以异步方式和标准时序运行的 DDR II 533 获得显著的性能提升。



参考报价：
DDR400-512MB 338 元
DDR400-1GB 780 元
DDR II 667-512MB 450 元
DDR II 667-1GB 820 元

华北总代理（电话 010-51195832）：金霞电子分支机构 雅申科技

免费咨询电话：800-830-9173

综合来看，DDR II 667@711 在理论测试中较 DDR II 667@533 有明显的优势，这无疑得益于高出的 178MHz 内存频率；不过到了游戏指标评测中，虽然前者仍占据优势，但幅度已经很小。而实际游戏测试的结果实在令人大跌眼镜——在几乎所有项目上 DDR II 667@711 都变得略微落后于 DDR II 667@533，原本的优势竟未能贯彻到真刀真枪的时刻！

由于两组测试使用完全相同的软件及硬件配备，只是在内存延迟参数上 DDR II 667@711 的设定比 DDR II 667@533 各长 1 个时钟周期，我们分析，正是由于 DDR II 667@711 在内存延迟上的增长，使得实际游戏中对数据的随机存取效能有较大幅度的降低，其程度甚至抹杀了频率提升所带来的效能增长。

同时，由于我们的 DDR II 测试平台仍在使用 Intel 上一代的 i925XE 芯片组，因此还不能确定它是否真正发挥出高频率 DDR II 内存配备下的系统效能，对这段实际游戏测试的结果，待有机会在最新的 945/955 体系中进行更详细的测试分析后，再回来与各位探讨 DDR II 真正的“终审判决”吧。

PCB 电路板边缘的布线层数标志

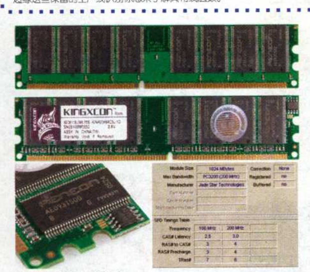
小贴士：如何分辩 PCB 电路板的布线层数？

PCB 电路板可以拥有数量不同的布线层，从一般的 4 层、6 层直到 10 层，布线层数多的 PCB 板其布线和制造成本会更高，但布线层数多就可以让设计师更有可能将线路安排在不同布线层，从而更好的杜绝高频率运作时的有害干扰。所以像显卡、主板、内存等若采用更多布线层的 PCB 板，理论上将更有可能获得更好的电气特性。但 PCB 电路板的布线层数并不容易通过肉眼分辩，但只要细心观察，就不难从内存条 PCB 板边缘这些保留的生产线识别标志来了解其布线层数。



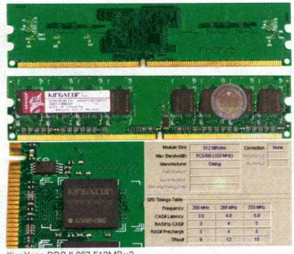
小贴士：如何识别“金手指”的镀金工艺？

化学镀金与电镀金都是目前内存制造时广泛采用的镀金工艺。对这些小小的金属接脚来说，电镀金会比化学镀金带来更好的耐磨性能，金属接脚间的缝隙也可以更均匀，因而电气特性也更好。当然，电镀金的生产成本会比化学镀金高一些，因而常用于设计生产那些高频率、低延迟版本的内存。分辨这两种不同镀金工艺的最简单方法，就是看看“金手指”前端是否伸出一条“小尾巴”，这条细细的金属短线是电镀工艺留下的引线，而化学镀金工艺是不会留下这样的“小尾巴”的。



KingXcon DDR400 1GB×2
产品编号：KIN400X64C3L/1G
默认电压：2.6V

这款单条 1GB 内存同样采用 TSOP 封装的 Aeneon（艾凌）颗粒，双面 64M×16 模组，编号 AED93T500，这是知名的德国内存芯片厂商英飞凌的原厂第二品牌。SPD 芯片位于正面右上角，在 PCB 板背面左侧 0531 字样表明其生产日期为 2005 年第 31 周。通过 CPU-Z 软件查阅 SPD 信息，显示出制造商为 Jad Star，这是一家位于香港、建成于 1989 年的内存组装厂，15 年的生产经验足以保障焊接组装品质了。这对内存的 SPD 芯片中描述了 166MHz 及 200MHz 的内存延迟参数（相信 133MHz 总线速度的芯片组系统也不太有机会用上单条 1GB 的内存），DDR400 对应 200MHz 下的参数同样为保守的 3-4-4-8。



KingXcon DDR II 667 512MB×2
产品编号：KIN667D2X72R/512
默认电压：1.8V

这款单条 512MB 的内存采用新型 FBGA 封装方式，提供了更好的电气特性与散热性。单面 64M×8 模组的 KingXcon 打标颗粒，编号 HYB18T512AF-3S，从“HYB18T512”看应该就是英飞凌芯片，可以在工作电压 1.8±0.1V 下工作于 DDR II 667MHz@CL4。SPD 芯片位于正面中部。通过 CPU-Z 软件查阅 SPD 信息，制造商和生产日期等栏并未填写有效内容，但 SPD 芯片中则完整描述了 200MHz、266MHz 及 333MHz 运行频率下的内存延迟参数，分别对应 DDR II 400、DDR II 533 和 DDR II 667 的规格，相关的情况我们在后面的详细测试中再与大家探讨。

总结分析

在连续超过 18 个小时的专项测试之后，我们才从极度的兴奋与困扰中被释放出来。首先要说的是，很高兴看到 KingXcon DDR400 内存以正规的产品封装、严谨的设计用料，带给我们轻松体验 PAT 性能加速技术的享受。特别是 1GB×2 这样的双通道模组，能兼顾超高容量和全特性支持（同时开启双通道、PAT），对于平价的 DDR400 产品来说实属难能可贵。此外，它也拥有比其他平价内存更优越的稳定超频能力，为电脑用家提供更多的应用选择。

真正的震撼还来自于这对 DDR II 667 模组，能在各个频率规格中展现出令人赞叹的参数优化能力，同时完全胜任 711MHz 这样高频率的考验，令人对一直坚持 DDR II 产品发展的 KingXcon 由衷的表示钦佩。别忘了，如此优秀的 DDR II 667 内存，将令你选择新一代 PC 系统时拥有极高的配置灵活性。更重要的是，它不会像“海盗船”、OCZ 那样靠优化参数而对你可怜的钱包虎视眈眈。

最后，如果你正准备升级或购置新的 DDR 内存系统，我们没有任何理由不推荐性价比优越的 KingXcon DDR400 内存。当然，2GB 大容量内存的狂想，在我们的测试分析之后显得并非那么迫切了。不过在我们使用这对高容量内存的日子里，有些非定量式的感受也值得与大家分享，那就是像在启动《魔兽世界》、《锁定：皇牌空战》、《极品飞车：无间追踪》这类大场景游戏的过程中，2GB 内存配置会较显著的缩短等候的时间。此外若你的预算不太紧张，选择 1GB 模组直接构建 2GB 系统也将是应万变之举。免得像笔者这样，由于使用的 XPC 准系统仅有两条内存插槽，半年前为了 WoW 不得不把最初高价入手的现代原厂 DDR500-256MB ×2 “废黜”，换上了 DDR500-512MB×2，现在又开始担心不知什么时候再蹦出个什么“世界”夸张到要 2GB 内存 @#!$%^…■

（文/PLAY!LAB·游骑）【剪报代码：1246】

冷静制胜

华硕 EN6600GT Silencer

随着游戏 3D 特效的不断发展，新一代 3D 游戏在给玩家带来美轮美奂的虚拟视觉感受的同时，也不断增加着 PC 各部件特别是显示卡的负载压力。虽然更高频率、更高效能的新硬件产品不断满足着游戏的苛刻需求，但随之而来的散热压力和散热器噪音却成为玩家面临的新问题。



虽然拥有一块性能强劲的显示卡能带给玩家更高质的 3D 游戏体验，但如今中高端显卡产品上动辄每分钟上千转的"暴力"风扇工作时产生的噪音，却有损玩家体验游戏的兴致。因此，采用被动式热管散热器的显卡产品开始出现。而本次 PLAY!LAB 要为大家介绍的，就是华硕显卡采用自有 SilentCool 散热技术的第一款产品华硕 EN6600GT Silencer（以下简称 EN6600GTS）。

Nvdia GeForce 6600GT 核心显卡作为面向中高端市场的产品，其完整的 DX9 特效支持、不俗的运行效能及适中的价格，得到了很多 DIY 用户的认可。本次我们介绍的 EN6600GTS 就是采用此芯片的产品，它最大的特点就是没有采用 GeForce 6600GT 核心显卡上常见的风冷散热器，而是使用了完全无噪音的华硕 SilentCool 技术热管散热器。SilentCool 技术是华硕的专利技术，通过可以旋转的热管加散热鳍片的方式进行散热，在完全消除显卡风扇带来的噪音的同时，又能借助 CPU 风扇工作时产生的气流进行辅助散热。我们可以看到，EN6600GTS 显卡正面的显示核心及显存都被巨大的金属散热鳍片覆盖，PCB 背面的显存颗粒也被金属散热片所覆盖。



EN6600GTS 采用三星 2 纳秒 GDDR3 显存颗粒，默认频率 1GHz

EN6600GTS 核心默认频率 500MHz，采用 PCI-E 接口，具备 8 个像素渲染管线及 3 个顶点着色单元，完整支持 DX9 特效及 Nvidia 独有的 CineFX 3.0、UltraShadow II 及 Intellisample 3.0 等最新显示技术。EN6600GTS 采用了正反共 8 颗三星 2 纳秒规格 GDDR3 显存颗粒，组成 256MB/128bit 显存单元，显存默认频率为 1GHz。

测试

虽然采用完全被动的散热方式能让 EN6600GTS 工作时非常安静，但实际性能表现才是体现其价值的唯一标准。

PLAY!LAB 对 EN6600GTS 进行了 3DMark05 显卡基准测试、《最终幻想 XI》官方性能测试和游戏测试，测试平台使用 PLAY!LAB 电子娱乐基准评测体系中的 Intel 体系 PCI-E 高端基准平台。在 3DMark05 基准显卡测试中，分辨率选择 1024×768，所有特效为默认；在《最终幻想 XI》官方性能测试中，分辨率选择 1024×768，选择最高特效；而在《半条命 II》（PLAY!LAB 测试样本场景 1）、《毁灭战士 Ⅲ》（运行 Timedemo1 指令，并用 Fraps 软件纪录帧率）和《魔兽世界》（从十字路口飞往奥格瑞玛）的游戏测试中，分辨率选择 1024×768，所有特效选项为最高，关闭垂直同步，特别是在《半条命 II》和《毁灭战士 Ⅲ》测试中，我们还开启了 4 倍全屏反锯齿和 8 倍各项异性过滤。同时，我们采用 RivaTuner 软件记录了 EN6600GTS 在测试过程中的核心温度变化，并将 EN6600GTS 的核心/显存频率超至稳定的 550MHz/1.15GHz。测试中显卡驱动程序采用了 Forceware 驱动 81.94 版，测试结果如表：

EN6600GTS基准显卡测试

	得分
3DMark 05(500MHz/1GHz)	3773
3DMark 05(550MHz/1.15GHz)	4189

EN6600GTS基准显卡测试

	得分
FFXI Benchmark(500MHz/1GHz)	6316
FFXI Benchmark(550MHz/1.15GHz)	6479

EN6600GTS游戏测试

	最低帧率	平均帧率
HL2（500MHz/1GHz）	42	89.5
HL2(550MHz/1.15Ghz)	44	94.6

EN6600GTS游戏测试

	最低帧率	平均帧率
DOOM3(500MHz/1Ghz)	21	44.1
DOOM3(550MHz/1.15GHz)	23	49

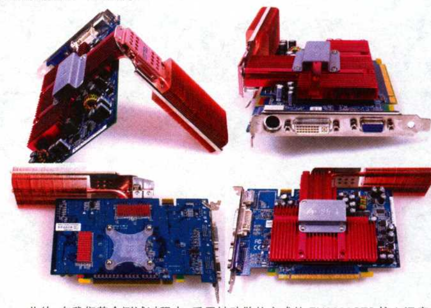
EN6600GTS游戏测试

	最低帧率	平均帧率
WoW(500MHz/1GHz)	47	71
WoW(550MHz/1.15Ghz)	48	74.4

从测试结果来看，EN6600GTS 在基准显卡测试和游戏测试中的表现都非常出色，特别是游戏测试中，特效设定最高的《半条命 Ⅱ》和《魔兽世界》下的帧率都大大超出了流畅运行的需求（最低帧率高于 30fps）。而在 4 倍全屏反锯齿及最高画质下的《毁灭战士 Ⅲ》的表现中，由于 EN6600GTS 仅 128bit 的显存位宽不足以满足高画质下的巨大数据流量，因此并未达到流畅运行，但当关闭 4 倍反锯齿并将画质下降到"高"档位时，EN6600GTS 就能完全胜任流畅运行的需求了（最低/平均帧率达到 45fps/85fps）。

在代表显卡 3D 基准性能及 3D 网络游戏基准性能的 3DMark 05 和《最终幻想 XI》官方性能测试中，EN6600GTS 的表现也可谓出色。

而在超频后，EN6600GTS 的核心、显存频率分别提升 10% 和 15%，同时各项测试性能均有一定提升。



此外，在我们整个测试过程中，采用被动散热方式的 EN6600GTS 核心温度在超频前处于 62℃~77℃，超频后处于 65℃~79℃。由此可见，采用华硕 SilentCool 散热技术的 EN6600GTS 在提供了不俗的运行效能的同时，也让用户拥有了安静的游戏环境，搭配华硕显卡特有的"靓彩"显示增强技术，华硕这款 EN6600GT Silencer 显卡以"冷静"的表现，成为中端显卡市场上一个新亮点。■

（文/PLAY!LAB·机器狗）【剪报代码：1247】

极速捍将

□□■迪兰恒进镭姬杀手 X800GTO

对于普通游戏玩家来说，高端 3D 显卡虽然能带来高质的游戏体验，但动辄数千元的价格却往往让我们望而却步。因此，在琳琅满目的显卡型号中选择一款价格适中同时性能不错的中端产品，对于普通游戏玩家来说就显得至关重要。





相信大家都还记得我们曾经介绍的采用 ATI Radeon X850XT、Radeon X800XT PE 等显示核心的“怪物”显卡所拥有的出众性能，但由于高昂成本而造成的不菲价格，也让这些高端显卡更像是厂商们展示开发实力和品牌形象的旗舰产品，更多的时候，它们仅出现在性能评测的奖台上，而与更关心性价比的普通用户无缘。本次 PLAY!LAB 要为大家介绍的这款迪兰恒进镭姬杀手 X800GTO（GT 在 ATI 显示核心中代表准高端产品，O 则是迪兰恒进为表示本款显卡超频实力不俗而命名，以下简称 X800GTO），则是一款兼具了极强性能和中端售价的产品。

X800GTO 采用了与 ATI Radeon X850 系列相同的 R480 核心，但在像素渲染管线的数量上由 16 条精简到了 12 条。X800GTO 核心基于 0.11 微米 Low-k 制造工艺，支持 SmartShader HD、SmoothVision HD、HyperZ HD、3Dc、VideoShader HD 等一系列 ATI 最新的 3D 及视频处理技术，支持 DX9 特效（不包括 SM3.0），默认工作频率为 400MHz。X800GTO 使用了正反共 8 颗三星 2 纳秒 GDDR3 显存颗粒，构成 256MB/256bit 显存单元，显存默认工作频率为 980MHz。

X800GTO 的另一个特色就是集成了只有在采用 ATI 高端显示核心的显卡上才能见到的 ATI Rage Theater 视频处理芯片，它是一种低成本、单芯片、多标准的视频编码/解码器，不但具备视频编码输出功能（320×200 像素~800×600 像素分辨率），同时还具备高质量的视频采集功能。同时，X800GTO 还提供了双 DVI 输出接口。

由于我们之前曾从迪兰恒进方面获得消息，称这款 X800GTO 能通过刷新官方提供的 BIOS，稳定运行在 425MHz/1.05GHz 的核心/显存频率下，因此本次我们在测试前就将 X800GTO 的 BIOS 刷新至此水平，以次考验其以超频为默认状态下的性能及稳定性。

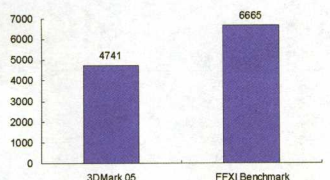


测试

PLAY!LAB 对超频的 X800GTO 进行了 3DMark05 显卡基准测试、《最终幻想 XI》官方性能测试和游戏测试，测试平台使用 PLAY!LAB 电子娱乐基准评测体系中的 Intel 体系 PCI-E 高端基准平台。在 3DMark05 基准显卡测试中，分辨率选择 1024×768，所有特效为默认；在《最终幻想 XI》官方性能测试中，分辨率选择 1024×768，选择最高特效；而在《半条命 II》（PLAY!LAB 测试样本场景 1）、《毁灭战士 Ⅲ》（运行 Timedemo1 指令，并用 Fraps 软件纪录帧率）和《魔兽世界》（从十字路口飞往奥格瑞玛）的游戏测试中，分辨率选择 1024×768，所有特效选项为最高，关闭垂直同步，特别是在《半条命 II》和《毁灭战士 Ⅲ》测试中，我们还开启了 4 倍全屏反锯齿和 8 倍各项异性过滤。显卡驱动程序采用了 ATI 催化剂驱动 5.9 版，测试结果如表：

X800GTO游戏测试

	HL2	DOOM3	WoW
最低帧率	43	23	49
平均帧率	108.4	50.5	75.4



从测试结果来看，超频状态下的 X800GTO 在基准显卡测试和游戏测试中的表现都非常出色，特别是游戏测试中，特效设定最高的《半条命 II》和《魔兽世界》下的帧率都大大超出了流畅运行的需求（最低帧率高于 30fps），而在 4 倍全屏反锯齿及最高画质下的《毁灭战士 Ⅲ》的表现中，X800GTO 也接近了流畅运行的需求，要知道这个游戏可是按照 Nvidia 显卡核心为蓝本开发的哦。

在代表显卡 3D 基准性能及 3D 网络游戏基准性能的 3DMark 05 和《最终幻想 XI》官方性能测试中，X800GTO 的表现非常出色，得分分别达到 PLAY!LAB 电子娱乐基准评测体系中的 ATI Radeon X800XT PE 显卡的 82%和 93%——要知道 X800GTO 的像素管线数量仅有后者的 3/4，核心/显存频率仅及后者的 81%/93%，而它们之间的价格差距可是达到近 3000 元哦！同时，整个测试中，X800GTO 没有出现任何因为采用高频率 BIOS 而导致的花屏或故障，测试结果令人非常满意！正因为这些表现，X800GTO 荣获本月“PLAY!LAB 编辑推荐”奖项。

此外，值得注意的是，PLAY!LAB 从迪兰恒进方面获悉，由于采用了完整的 R480 核心，有可能通过硬件改造打开屏蔽了的像素管线，摇身一变成为一块真正的 Radeon X850XT！虽然目前我们还无法进行具体硬件改造，但此消息无疑令人十分兴奋。相对于其 1649 元的中端售价，迪兰恒进镭姬杀手 X800GTO 势必将能掀起新一轮的购买、改造热潮。■（**文/PLAY!LAB·机器狗**）【**剪报代码:1248**】

真正的网吧定制电脑

八亿时空 TEXXO 3720

借助 3D 网络游戏的火爆快车，网吧电脑已经不再如曾经仅仅需要上网聊天等简单功能。除了更高的配置要求，如今网吧电脑还需要能够应付长时间的工作要求，以及具备方便快捷的集群管理模式。针对这种新的要求，八亿时空携手英特尔于近日推出 TEXXO“网际”系列网吧专用电脑产品。



虽然现在有许多电脑品牌厂商宣称推出了“网吧专用机”，但大多来自商务或家用 PC 生产线，而并未考虑网吧特殊的应用需求。而本次我们要介绍的这款八亿时空 TEXXO 3720（以下简称 3720），则是专门为网吧应用环境度身定做。

智能时尚



作为网吧专用机，3720 针对网吧应用环境的特殊要求开发设计，开关设计在机身顶部，加上机箱正面板上的无级调音旋钮，都是依据大多数网吧用户的使用习惯设计，让使用者操作更加随意、自如。同时，3720 采用独特的语音通道智能分离技术，可将语音、音乐、系统的声音分开进行调节，让音频通道互不干扰，最大程度满足用户不同的使用偏好。

此外，3720 采用外形小巧便于移动的 CA-LTWB01 机箱，并采用简约、前卫的外形设计和金属质感的机箱表面，使网吧用机不再是“廉价”的代名词。

卓越品质

稳定方便是网吧用户对 PC 最基本的要求，但随着 3D 网络游戏的不断发展壮大，网民对娱乐、游戏体验也有了越来越高的要求，对此，3720 采用了 Intel 赛扬 D2.8GHz 处理器（90 纳米制程，Prescott 核心，1MB 二级缓存，533MHz 前端总线）、80GB 的硬盘，以及 512MB 双通道 DDR 内存等相对于以往网吧电脑的高配置。在与 3D 游戏运行表现息息相关的显示系统上，3720 采用了著名品牌讯景（XFX）的 GeForce 6200A 显卡，提供了对最新游戏中 3D 特效的完整支持。

TEXXO 3720 配置表

项目	配置
CPU	Intel 赛扬 D 2.8GHz
内存	Hydai 256MB DDR333 X 2（双通道开启）
硬盘	WD 鱼子酱 80G（7200rpm，2MB 缓存，PATA 接口）
主板芯片组	Intel 865PCK
显卡	XFX GeForce 6200A AGP 核心/显存频率 350MHz/500MHz 显存容量/位宽 256MB/128bit
应用软件	Intel 英保通 套件

此外，针对网吧使用环境中容易出现的散热不畅或噪音过大等问题，3720 还采用了特别设计的散热系统，包括底部进风口及全新的箱内风道设计，在保障系统稳定运行的前提下，将噪音减至最低，提供给用户良好的使用环境。

维护简易

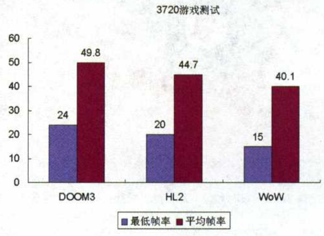
网吧电脑应用中另一个特点就是管理员常常会面临电脑瘫痪、软件安装、设备维护等一系列问题，针对这样的特殊状况，3720 专门搭载了 Intel 高端技术管理平台“英保通”，为网吧业主提供了一个全面、完善的解决方案。通过远程软件分发、安装等技术的应用，系统维护能在短时间内简单完成；远程监控的实时运行，也能使资产管理一“幕”了然。另外，得益于 3720 特有的“服务键”体贴设计，用户只需按此键即可与服务台联系，更增加了产品人性化服务的一面。



性能测试

对于一台电脑，应用表现无疑是其价值的最好说明。本次，PLAY!LAB 对 3720 进行了 3DMark05 显卡基准测试和游戏实际运行测试。在 3DMark05 基准显卡测试中，分辨率选择 1024×768，所有特效为默认；而在《半条命 II》（PLAY!LAB 测试样本场景 1）、《毁灭战士 III》（运行 Timedemo1 指令，并用 Fraps 软件纪录帧率）和《魔兽世界》（从十字路口飞往奥格瑞玛）的游戏测试中，分辨率选择 1024×768，所有特效选项为默认，关闭垂直同步。

在 3DMark05 测试中，3720 得分为 1071，其他游戏测试结果如表：



从测试结果来看，3720 在基准显卡测试中表现一般，这与 GeForce 6200A 核心的显卡本身的较低定位有关，但 3720 仍旧提供了对 DX9 所有特效的完整支持。而在游戏测试中，3720 在代表目前 3D 游戏最高档次应用的《半条命 II》和《毁灭战士 III》中表现都算不错，不过离流畅运行（最低帧率不低于 30fps）的目标还有一定差距。

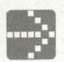
而在代表未来大型 3D 网络游戏运行效能的《魔兽世界》测试中，由于 3720 仅采用 512MB 容量内存，因此应付《魔兽世界》这个“内存杀手”有些吃力，在进入主城等运算数据量极大的场景时，有较为明显的掉帧现象。鉴于大型 3D 网络游戏将会是未来网吧电脑的重要应用方式，我们建议厂商能进一步扩大内存容量。

另外，在整个测试过程中，3720 表现得非常安静而稳定，相信这缘于其出色的风道散热设计。



作为全球首款真正意义上的网吧专用机，八亿时空 TEXXO 3720 网吧定制电脑相比同类产品，其性能表现算是差强人意，同时具有维护简易、造型时尚、稳定安静等优点，为网吧环境的应用提供了全面解决方案。如果制造厂商能够提供 1GB 容量内存的版本，并在显卡选择上采用更具性价比的产品，TEXXO 网吧定制电脑将能在未来大型 3D 网络游戏的运行要求下有出色的表现。■（文 /PLAY!LAB·狗子）

【剪报代码：1249】



桌面写意

飞利浦 7FF1AW 数码像框

作为亚洲最具权威性的设计大奖，日本 Good Design Award 不仅重视产品造型语言，更强调消费者使用经验与产品便利性的创新与突破，这与飞利浦的"先进科技"、"轻松体验"、"为你设计"的开发理念不谋而合。日前获得此项大奖的飞利浦数码像框，更是将创新科技、便携性与清晰画质、简易操作完美结合，无论是与他人分享动人瞬间，还是长期显示自己心仪的相片，都将变得无比便捷。

不久前，飞利浦消费电子凭借旗下在数码摄影领域的革命性产品——数码相框（DPD，Digital Photo Display），接连获得 2005 年日本 Good Design Award 即业内称道的 G-Mark 大奖，及我国台湾 Design Award 工业设计大奖评选金奖，这标志着飞利浦在消费数码领域价值与设计方面取得了突破性进展，为飞利浦"精于心 简于形"（Sense and Simplicity）品牌理念的深化打下了深深的产品烙印。

有多少数码照片雪藏在您的 PC 中?!



当数码相机成为人们越来越亲密的伙伴时，生活中无数精彩的瞬间被我们轻易的捕捉，然而很多时候这些数码照片都只能封存在某个硬盘目录中，他们中寥寥无几的"幸运儿"，才会被选中转印到相纸上，陈列在案头的小相架内……也许有人会说，我可以把这些数码照片设为电脑墙纸展现出来啊！但这又怎能满足那些自由写意的不羁灵感呢?

飞利浦 7FF1AW 数码相框的问世，终于为一成不变的案头相框带来了革命性的改变！不再需要相纸冲印，也不再局限于这张或那张照片的抉择，更不会让你的数码创意局限在 PC 或笔记本电脑的视窗桌面上。具备完美工业设计的飞利浦数码相框拥有简易便捷的操作界面，让先进科技变得平易近人，老人小孩也可以轻松操作；而简约的北欧风格则赋予飞利浦数码相框优雅时尚的外形，并拥有多种外框选择，使其自然融入到生活家居装饰中，不仔细端详可真不容易看出什么"数码味"哦！

高品质如相片般显示

无需电脑就能自由展示数码相片?! 尽管我们早已对高性能液晶显示器或超大屏幕的平板电视见多不怪，但仍会对飞利浦数码相框的超凡创意感到惊叹不已。良好的设计更需要强大的功能作保证，飞利浦数码相框采用的全彩液晶面板提供了 137mm×91mm 的显示幅面，相当于标准 7 英寸照片的大小，其每英寸 133 象素和最高 200 尼特亮度可提供极高的像素显示密度，比普通的 17 寸液晶显示器在单位面积上要多显示近 88% 的像素，因此可以毫不夸张的说，它将带来宛如冲印照片般的细腻画质。

全面的智能化存储

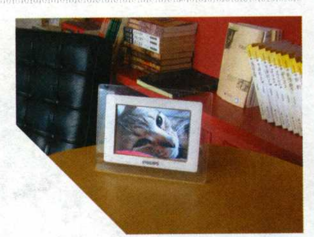
通过飞利浦数码相框的 USB 接口，我们除了可以轻易的将其与 PC 连接进行数码照片的传送之外，借助数码像框内置的 USB 连接器，它还可以直接从数码相机上读取照片。对于一些不支持直接播放的数码相机，还可以通过数码相框内置的多功能读卡器，直接插入数码相机所使用的各种存储卡，包括 SD、MMC、MS/MSPro、CF 等。这些功能设定使其无需依赖台式 PC 或笔记本电脑，就能独立完成数码相片的转贮，甚至可以直接浏览和显示存储卡中的数码照片！

飞利浦数码相框可储存 50 张高画质的 JPEG 格式数码照片（内置约 128MB 存储空间），单张数码相片最大支持 1200 万像素规格，绝对配得上今后很长一段时间内的数码相机规格了。当你将存储卡、数码相机或 PC 中存储的照片复制到数码相框中时，智能化存储程序将对这些照片优化生成一个副本进行存放，在不影响照片显示品质的前提下最优化利用存储空间。

数码像框内置充电电池，在外接交流电正常使用的同时进行自动充电，并可在停电或断电移动的情况下提供近 1 小时的不间断正常显示之需。

轻松展示您的数码相片

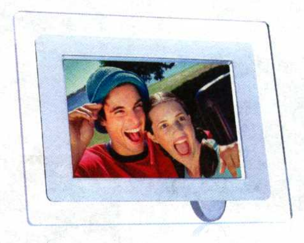
作为一款凝结数码科技成果的全新相框，7FF1AW 自然会带来我们从未奢望过的"相框功能"。首先它可以配合白天或夜间不同的环境亮度，设定不同的显示亮度，以获得最适合的相框展示效果，这是通过一个与夜间时段对应的 5 段可选亮度级别设定来实现的。此外，你还可以设定数码相框的自动关闭和开启的时间。



除了像传统相框那样显示单张照片外，飞利浦数码相框最大的特色是可以通过幻灯模式自动展示多达数十张的照片！你可以挑选照片加入到幻灯展示中，并设定每张照片的显示时间，致于显示顺序则可以设定依次显示或随机显示，当然，最有趣的是还可以选择照片的过渡效果，让你的桌面相框别具特色。哦，还有，你当然可以决定你的相框是垂直放置还是水平放置，相应的那些数码照片也会根据你选定的放置方向进行显示方向调整。

电脑科技正从两方面影响着我们的生活，一方面是它的技术性使很多事情复杂化，一方面又以其创新应用为生活带来全新的体验。飞利浦数码相框无疑将会是这一季最炫的电子礼物，如果没有人送，我也宁愿自己送给自己哦！■

（文/PLAY!LAB）【剪报代码：1250】





7FF1AW/05
7" Digital Photo Display

图像/显示规格
有效可视范围：137mm×91mm（5.4"×3.6"，6.5" 对角线）
点距：0.1905mm（垂直/水平）
分辨率：720×480 像素
亮度：200 尼特
视角：170°/170°（垂直/水平）
背光半衰期：20000 小时

接口规格
USB：至数码相机/电脑

存储类型
内置读卡器，支持：
SD (Secure Digital)
MMC (Multimedia Card)
MS (Memory Stick)
MSPro (Memory Stick Pro)
CF (Compact Flash type I)

华硕 AI Life

数字家庭先行者

2005年10月，Intel发布了名为“欢跃”（Viiv）的数字家庭应用技术，旨在为PC用户搭建一个数字化家庭娱乐平台，但遗憾的是这项技术最早也要到明年年初才能实际应用。不过，现在凭借华硕的AI Life技术，我们也能构建自己的数字家庭了哦。



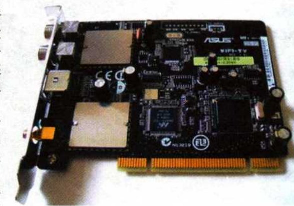


华硕AI Life技术为我们提前描绘了一幅数字家庭生活的美好画卷——娱乐资讯通过无线网络覆盖整个家庭，全方位的数字娱乐供全家人享受，而这一切都建立在华硕最新的包含AI Life技术，采用Intel 945/955芯片组的系列主板平台上。通过这一技术，我们可以提前体验“欢跃”的家庭娱乐。下面，就让让我们共同看看AI Life技术都有哪些“绝招”吧：

WiFi-TV卡 数字家庭我做主

WiFi-TV卡是整个AI Life技术中至关重要的一部分，它几乎可以实现AI Life所提供的所有数字家庭娱乐功能：

WiFi-TV卡可以实现数字视频的编辑播放，用户可以利用它将生日聚会、野外郊游等活动中录制的数字视频导入电脑进行编辑。此外，不管是传统的模拟信号还是高清晰的数字信号，只要通过WiFi-TV卡，用户就可以在电脑上观看自己喜欢的电视节目，全家人再也不必争夺仅有的一个遥控器。不仅如此，它还允许用户录制电视节目，且录制功能非常智能化。



WiFi-TV卡的另一个主要功能就是支持无线网络，通过附带的天线就可以实现无线网络AP（热点）的功能。WiFi-TV卡能够将家中的台式机、笔记本和PDA等等具备无线接入功能的设备，通过无线网络联在一起，令家庭内多个无限设备共同在网络资讯的海洋中畅游，而联网游戏、局域网广播等应用更是随心所欲。

WiFi-TV卡具备电视卡、无线AP等功能，它通过数字家庭的角度去担当了一个娱乐中心的心脏，将许多相关的技术有机的整合在一块板卡上，承担起数字娱乐家庭的核心重任。



AI Quiet 一点安静，无限轻松



据华硕科研人员研究调查发现，90%以上的用户在使用电脑时，CPU平均负载率不超过30%。如果用一个全速的风扇来伺候一个半速都不到的CPU，造成电能浪费不说，更让人难以接受的是产生巨大的噪音。AI Life中的AI Quiet技术巧妙地通过降低系统的负载，从而降低整个系统温度，并进一步降低CPU风扇的转速，噪音也就可以相应的大大减小了。

华硕AI Quiet是一项主动调节系统噪音的技术，体贴入微的关心用户娱乐时的感受，同时简单便捷的操作也适合所有类型的电脑用户。

Stack Cool 2 主板的“人寿保险”



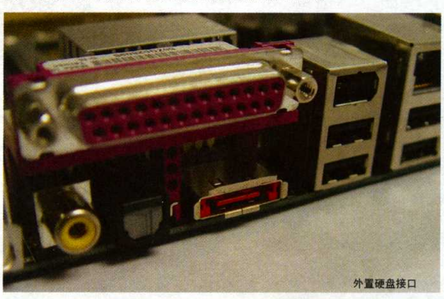
电脑在现今的家庭中扮演的角色已经越来越重要，尤其是承担了家庭数字娱乐中心的重任后，更是处于长时间的工作任务中，使用寿命受到严重挑战。而降低电脑使用寿命的最大“凶手”，就是配件在长时间工作中面对的散热问题，而华硕通过自主设计提供了一套散热解决方案Stack Cool 2来解决此问题。

作为华硕独创的新一代系统散热技术，Stack Cool 2透过在主板背面附着一层专门的散热用多层PCB板，完全覆盖主板背面，从而有效地将系统负载所产生的热量平均疏散，以确保CPU与整体系统的稳定性。虽然覆盖了多层PCB板后增加了主板的成本，但是从取得的效果来看是值得的。Stack Cool 2不仅是一项散热技术，更能够保护主板，为主板提供了一份“人寿保险”。

SATA On The Go 数据全都跟我走



在数字娱乐应用中，数据移动应用也显得尤为突出，家庭应用中经常有大量珍贵的图片、影音视频等数据需要通过大容量存储器移动，华硕的SATA On The Go技术，将拥有300MB/秒高传输速率的SATA2硬盘接口设计在电脑背面的主板数据接口处，同时支持热插拔。即插即用的方式使数据移动变得十分安全便捷，SATA On The Go就是通过这种方式，解决了数字家庭大容量数据传输的问题。


外置硬盘接口

AI Life技术结合华硕最新的采用Intel 945/955芯片组的主板，带我们提前走进了数字家庭生活的大门，改变了人们的传统电脑应用方式和娱乐方式，令用户的数码娱乐生活更轻松惬意。■（文/PLAY!LAB）【剪报代码：1251】

PLAY!LAB 数码精品馆

PLAY!LAB Gallery05.12

GAMETECH

多媒体播放器

■索尼 NW-E403
■售价：256MB/1100元
■看点：另类造型，完美音色





索尼NW-E403的外形采用了类似于U盘的扁棒状设计，线条流畅，同时机身的透明塑料材质外壳也显得非常时尚。NW-E403的容量为256MB，官方提供了金属黑、蓝色、绿色和红色等4种颜色供用户选择。NW-E403支持MP3、ATRAC3、ATRAC3plus、WAV、WMA等多种格式的音频播放，同时机身还配备了一个OLED屏幕。凭借内置的锂电池，NW-E403能支持最长50小时的连续播放，并且支持快速充电功能，仅充电3分钟便能播放约3小时的音乐。

■爱国者 MG-F566
■售价：256MB/1699元
■看点：绝对另类的外形



爱国者MG-F566的墨镜造型绝对能让你对它留下足够深刻的印象。MG-F566采用了纯黑色的外观设计，机身是一副酷酷的太阳镜——两块半包围式镜片都来自于著名的宝利来原厂偏光镜片，能消除99%的反射光和散射光，保护用户的眼睛。同时，MG-F566采用了超韧性记忆尼龙镜框，可随使用者头形调整外形与尺寸。音乐播放部分，MG-F566支持MP3、WMA等音乐格式的播放，高质量的立体声耳机则分别置于左右镜腿处，专利设计使得用户完全免受耳机线的缠绕。MG-F566采用内置锂电池供电，可连续播放8小时音乐，并支持录音功能。

■全新苹果 iPod
■售价：30GB/2900元 60GB/3900元
■看点：iPod开始进军移动视频领域

第五代iPod终于上市了，拥有更薄的体积、更大的容量和视频播放功能。新一代iPod在采用大容量微硬盘的前提下，还能延续iPod nano的精致小巧，机身厚度仅为11mm！同时，它采用了一个2.5英寸320×240像素分辨率的64K色QVGA屏幕，支持MOV格式和MPEG4格式的视频播放，播放效果非常出色。iPod当然少不了高质的音乐播放功能，同时还可以浏览有声书籍，玩转音频播客。新一代iPod保留了iPod系列特有的触摸转盘设计，支持最长20小时的音乐播放和2小时的视频播放（60GB机型，30GB机型略短）。





数码相机

■佳能 PowerShot A620
■售价：2990元
■看点：堪比G系列的专业功能

佳能PowerShot A620的1/1.8英寸CCD传感器具备710万有效像素，能拍摄最大分辨率为3072×2304像素的照片。它具备4倍光学变焦和4倍数码变焦，能拍摄320×240（60fps）像素及640×480（30fps）像素分辨率的有声视频。PowerShot A620配备一个2英寸约11.4万像素的可旋转LCD取景器，采用SD/MMC卡存储（随机附带32MB SD卡），使用4节AA规格干电池供电。值得一提的是，PowerShot A620拥有50~400的ISO感光度范围，同时丰富的手动操作功能堪比佳能面向高端的G系列数码相机。





■尼康 Coolpix S4
■售价：2850元
■看点：非常出色的光学变焦性能

尼康Coolpix S4采用较小的1/2.5英寸CCD传感器，具备600万有效像素，能拍摄最大分辨率为2816×2112像素的照片。它具备10倍光学变焦和4倍数码变焦，能以15fps帧率拍摄最大640×480像素分辨率的无声视频。Coolpix S4配备一个2.5英寸约11万像素的LCD取景器，采用SD/MMC卡存储（机身内置13.5MB空间），使用2节AA规格干电池供电。Coolpix S4最大的特点，就是延续了尼康经典"摇头机"Coolpix 4500的造型设计，即镜头部分能够垂直旋转，在保证小巧机身的前提下，大大提高了镜头的变焦能力。■

（文/PLAY!LAB·朱古力狗）
【剪报代码：1253】



科技快报

Tech Express 2005.12

大家看到这期科技快报时，相信各大厂商的年末商战已经展开了，而本月最大新闻莫过于诺基亚公布了3款"次世代"N系列手机的最新消息。那么，就让我们随着本期的快报来准备迎接年末的数码狂潮吧！



诺基亚N系列三连发

石破天惊指数：★★★★★

作为诺基亚的全新一代产品，N系列手机自发布伊始就受到了广泛的关注。11月在巴塞罗那举行的2005年度诺基亚移动峰会上，诺基亚又公布了最新的N系列机型N71、N80和N92。作为N70的升级版和XpressMusic家族最新成员的N71不仅在体积上变得更加小巧，而且在软硬件方面均有提升，它搭载了一个2.4英寸240×320分辨率的26万色QVGA屏幕，内置的诺基亚新款网页浏览器支持RSS聚合器功能，同时配备一个200万像素的摄像头；一直未能面世的N80本次被展出，最新的消息是它将成为首款支持uPnP（通用即插即用协议）的手机，同时支持Wi-Fi连接；N92则是首款内置DVB-H功能，可随时收看广播电视节目的多媒体终端，而且还夸张的搭载了一个2.8英寸的1670万色的QVGA屏幕。

点评：科技以"新"为本！



可以听歌的瑞士军刀

一心二用指数：★★★★☆



瑞士军刀是无数年轻人旅行的必备工具之一，Swissbit就曾经推出过名为Swissmemory Prestige的瑞士军刀U盘产品。如今Swissbit又和著名的Victorinox合作，发布了名为s.beat的具备MP3播放器功能的瑞士军刀。s.beat支持MP3、WMA和OGG格式音频文件的播放，目前提供1GB、2GB和4GB三种容量的版本可供选择。1GB和2GB版本的售价分别为156欧元和235欧元，4GB的则尚未公布售价。此外，s.beat还配备了一个瑞士军刀标志外形的线控，同时其MP3播放器部分还可以取下作为U盘使用，可谓一刀多用。

点评：儿童请在父母指导下使用哦！

把你的iPod戴在头上

稀奇古怪指数：★★★★☆

iPod nano刚上市不久，其周边产品已是层出不穷。最近，著名的数码周边厂商Macally又推出了专为iPod nano量身定做的头戴式耳机mTUNE-N。这款耳机除了名称怪异之外，其使用方法也与众不同——iPod nano将被置于mTUNE-N的机身之中，只留出功能键部分供用户操作！mTUNE-N采用标准的3.5mm耳机插孔，额定输入功率为30mW，直接采用iPod nano供电，售价49.99美元。除对应iPod nano的型号外，对应iPod shuffle的产品也将在随后不久上市。

点评：插nano的那边是不是稍微重了点？



顶级HiFi数码音乐播放器

高不可攀指数：★★★★☆



在不断的传言之后，丹麦高端家电生产商Bang&Olufsen（以下简称B&O）终于为音乐发烧友们带来了新一代的BeoSound 3数码音乐播放器。BeoSound 3高40.64cm，采用全铝材质的外壳，凸现出高贵和华丽。它支持MP3、WMA等主流格式音频文件的播放，内置FM收音机，并搭载了一个单声道密闭型扩音器。让人不解的是，和BeoSound 2一样，B&O并未为BeoSound 3提供存储空间，而是附带了一个SD/MMC卡扩展插槽——也就是说用户想要听歌，还必须自行购买存储卡卡。BeoSound 3支持10小时的不间断播放，并拥有闹钟、定时器和数字时钟功能。至于令人关注的售价方面，B&O则延续了一贯的高价策略，BeoSound 3的售价达到了850美元之高。

点评：不选对的，只选贵的。

充电器也无线

求新求变指数：★★★★☆

名不见经传的Splashpower公司最近宣布将与著名的香港专业电源公司Celltronix合作，推出无线型移动设备感应充电系统SplashPad。用户只需将手机、PPC、数码相机等手持移动设备放到SplashPad上，通过感应电流的耦合，便能为设备进行快速充电，非常简单方便。据悉，SplashPad将分为Single和Multi两种规格上市销售——顾名思义，Single版本将只能为特定的产品充电，而Multi版本则为整合型的多用充电器。SplashPad目前售价并未公布，上市时间初步定于今年年内。

点评：Cool！不会点着人吧？



LG 3D游戏手机亮相国内

无限游戏指数：★★★★★





在不久前结束的2005中国国际通信设备技术展览会上，LG展出了我们曾经报道过的3D CDMA游戏手机SV360。SV360是全球第一款支持百万多边形硬件加速的手机，这得益于其内嵌的业界第一款手机3D图形加速芯片ATI IMAGEON 2300。SV360一反传统手机的外形设计，采用了侧面横开设计，开盖后上部是2.2英寸320×256分辨率的26万色QVGA显示屏和两个立体声喇叭，下部是分置数字键盘两旁的四维导航键和游戏功能键。此外，SV360还创新的采用了"加速传感器"，玩家可以通过改变手机的位置来控制游戏，这无疑迎合了游戏玩家尽情投入时情不自禁的动作需求。此外，SV360还内置130万像素数码相机，支持MP3音乐和MPEG-4视频播放，并配备SD/MMC卡扩展接口，具备很强的多媒体应用功能。

SV360目前已经在韩国上市，价格约合人民币4500元，LG也表示计划尽快将SV360引入中国市场。

点评：要是带上震动功能就完美了^^

转眼之间，"游戏科技"更名为"科技快报"之后已经走过了一个年头，在新的一年里，我们也将力争为大家带来更新更酷的数码产品，明年见！■（文/仙水。力）【剪报代码:1254】

模拟天下

模拟器快报 2005.12

由于私人的工作问题，上期笔者出差重庆，模拟器快报则由狗子代为完成，在这里表示一下感谢。另外，就笔者出差四五天的经历来看，似乎美女并没有传说中的那么多……好了，闲话少说，还是开始这期的快报吧^^

Xebra

著名的PS主机模拟器Xebra近日放出最新版本，版本号为2005.11.13，这种使用日期作为版本号的模拟器也着实少见。不过，在其官方主页上并没有模拟器的更新记录，倒是作者提供了较多关于PS主机及该模拟器的参数详解，或许作者有意让更多的玩家共同开发此模拟吧。

官方主页：members.at.infoseek.co.jp/DrHell；下载地址：files.ngemu.com/psx/xebra/download/xebra_051113.zip。





Xe Multi System Emulator

在上一期快报中，狗子曾介绍了一个多系统模拟器（Multiple Emulator Super System），本次笔者也为大家带来另一个多机种模拟器Xe Multi System Emulator的消息。该模拟器支持的机种包括SG-1000、Mark III、NES、PC Engine、PC Engine CD-ROM、Mega Drive、Mega CD、Super NES、Neo Geo、Neo Geo CD、Game Boy、Game Gear、Neo Geo Pocket、Wonder Swan等，实在是琳琅满目啊。同时，该模拟器除了支持Windows系统外，还支持Linux系统。模拟器最新版本的变动如下：

加入随机存储器、记忆卡、细节特效及工具条选项（包括记忆卡中【F6】功能键）；

修正了Windows系统下的旋转按钮设置及双声道缓冲范围Bug；

修正了Linux系统下的双声道缓冲框架；

针对PC Engine主机，在选项中加入禁止PC Engine CD的功能，加入了6个控制器按键，改变了内存中8KB~2KB部分Bug；

针对Mega Drive主机，在选项中加入了禁止Mega CD的功能，添加6个控制器按键，加入随机存储功能；

针对Neo Geo主机，加入对记忆卡的支持；

针对Neo CD主机，加入CD版权保护；

针对Game Boy、Neo Pocket和Wonder Swan主机，加入单声道模式。

不过，由于该模拟器针对多个主机，因此在某些功能上，作者为了保证模拟器的稳定，做了一定的限制。官方下载地址：www.xe-emulator.com。

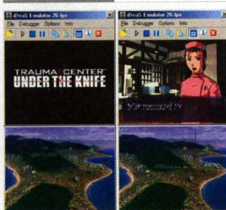








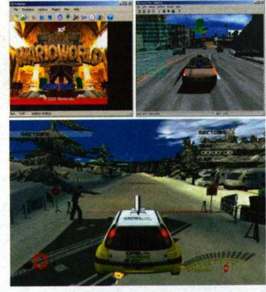
iDeaS 1.06



iDeaS是一个NDS的模拟器，在1.06版以前，该模拟器在运行游戏方面始终没有很好的突破，但本次模拟器的作者为我们带来了最新的1.06版运行的视频文件。从这段视频当中我们可以看到，1.06版已经能很好的运行游戏《天堂独太》，而且能很好的支持鼠标操作——我们知道，NDS可以通过触笔玩游戏，但电脑上总不能用触笔戳显示器呀，因此鼠标是一个很好的替代方式。由于作者提供的视频文件本身没有声音，所以我们还不知道该新版模拟器是否支持声音模拟——如果支持的话，那就真的完美了！而从视频中众多的表现来看，新版iDeaS确实让人十分期待。

官方网站：www.rascalboy.nzone.it/ideas.html；视频下载：files.ngemu.com/nds/ideas/ideas_tendo.rar。

Dolphin 1.03



许久没有看到NGC的模拟器Dolphin更新后，本次作者终于为大家带来最新的1.3Beta版本，但就其实际模拟效果表现来看，该模拟器要走的路还很长。让我们来看看该版本有何变动：

改良了声音插件和模拟器输入插件；

添加Falcon4ever's nJoy 0.2输入插件；

添加记忆卡功能，虚拟记忆卡位于插槽1、2，缺省为2MB容量，目前不能调整容量。

需要注意的是，如果记忆卡被格式化成美版，那么就只能支持美版游戏。目前，该模拟器在官方网站上并没有提供下载，想要了解该模拟器的玩家可到官方网站www.dolphin-emu.com查看。模拟器非官方下载地址：www.emutalk.net/dolphin/30984-dolphin-final-1-03-release.html。

Gens32



Sega多机种模拟器Gens32推出1.29 R2版，该版本主要针对1.28版作了微小改进，新版变动如下：

增强了一些材质显示效果；

修正了读取ROM时不能全屏垂直同步的Bug；

最小化时CPU占用率更低；

加快运行/推出速度。

下载地址：gens32.emubase.de。

FPSCE 0.095

介绍了这么多PC上运行的模拟器，咱们也换换口味。FPSCE是专门针对PPC开发的一款PS主机模拟器，这无疑给广大拥有PPC的玩家带来了福音。此模拟器模拟效果不错，但在运行流畅度上就不太出色了，新版主要更新如下：

修正了在Windows Mobile 2003 SE系统上出现内存分配失败的Bug；

修正双字节编码兼容性的问题；

修正使用虚拟手柄时显示错误的问题；

修正了黑白输出CG时的编码错误。

该模拟器支持Windows Mobile 2003 SE/2003系统。需要注意的是，模拟器虽然支持ISO镜像读取功能，但必须使用其配套工具PocketISO制作镜像，普通ISO文件并不能被读取。

下载地址：www.fpsece.net/download.htm。



此时已是寒冬腊月，大家在游戏的同时莫忘穿衣保暖，流感是很可怕的。如果在模拟器使用中遇到什么问题，请登陆www.playgamer.com论坛的模拟器版块交流。■（文/Choko）【剪报代码：1255】

针锋相对

TS、IS、UT 团队语音通讯软件比评

在 2005 年你绝对找不出任何一款新网游是没有对应语音平台的，从《天堂 II》和《魔兽世界》，到快要测试的《龙与地下城 Online》和《黑暗与光明 Online》，绝对都是网游语音通讯化的代表。而灭世狂舞(KOK)、枷兰(JL)、不死血战(DOD)这些网游家族，每个都拥有一套以上自己独立使用的语音通讯平台，而且家族成员 90%以上熟练使用各种语音通讯软件。可以断言，2006 年将是中国网络游戏“语音通讯年”，在新年即将来临之际，让我们一同比较一下目前主流的三款语音平台吧。

产品简介

一、老牌平台 TS（Team Speak，www.goteamspeak.com）2003 年进入中国网游界，2005 年因《天堂 II》的语音化而被各大网游团体争相使用，在没有竞争对手的情况下一家独大，后因缺乏本地官方服务器，相关程序为德国编写欠缺本地支持，渐渐淡出中国网游界，2005 年更新版本更名为 TT。

二、2005 年兴起的一款语音平台 IS（iS-peak，www.ipark.cn），全部服务器都为官方提供，目前使用量为中等，并且不提供服务器端的下载，无法满足需要独立架设的网游家族的需要，目前使用度一般。

三、UT（UTalk，www.utalk.com.cn）2005 年 8 月由新浪 UC 推出，专为网络游戏定制的团队语音通讯软件，整合了之前 UC 的功能，特别为网络游戏家族等团体制作了一些相关功能，并且提供服务器端下载允许家族独立架设使用，自由度很高。目前，UTalk 在 WOW 中应用相当广泛。

下载环境

想要了解一款网络语音通讯软件，最先要做的应该是下载和登录。TS 提供的下载方式为电信、网通双线下载，没有媒体分流，毕竟是经营过老牌 TS 的团队，在下载方面做得也不错；IS 在下载方面则只提供了 2 个官方下载，无法判断是否拥有线路的分别；在下载方面 UT 的表现最好，新浪 UC 提供电信、网通、教育网三条主流线路下载，同时也有接近 10 家媒体提供分流下载，让国内所有网络用户都可以轻松的下载到。由于国内网络接入环境的现实状况，跨网段下载的效率非常低下，因此能让用户根据自己的网络接入商选择相同网段的下载点是非常重要的最初体验。

注册登录

在用户注册方面，TS 和 IS 使用的是程序自带的注册方式，填写注册资料后发送到服务器。而 UT 则是使用网页注册方式，相对而言用户体验更便捷，也更能确保网络连接的顺畅。在 TS 和 IS 高峰使用的时候都出现过无法注册的情况。

在频道申请方面，TS 和 IS 都要求登录论坛申请，而且周期是数天，最后通过一份邮件提示你在哪个 IP 或者频道内的哪个房间。而 UT 在这个方面表现得就很不错，固定频道找到在线管理员申请即可，如果管理员不在线，则可以通过公共频道公告的方式联系到管理员，一般管理员都会留下 UC 号，可以切换到 UC 面板与之联系。如果申请临时房间，只需要直接在登录的 UT 服务器里建立就可以。

服务器环境

TS 和 IS 因为没有提供服务器端下载，所以全部都是官方服务器平台；UT 拥有官方提供的公共服务器、独立游戏官方提供的游戏专门服务器和第三方网络游戏家族自行架设的家族服务器，在服务器多样化的选择上 UT 显然更胜一筹。

对于需要架设专用语音服务器的网络游戏家族或团体，只需拥有公网 IP 的电脑充当服务器，然后去 UT 官方网站免费下载 UT 服务器端，安装后进行简单的设置，只需 5 分钟你和你的网游好友就拥有自己的 UT 服务器了。

语音质量

“闻声识人”是通话时语音质量的标准吧？TS 不是很理想，IS 在语音聊天时的通话质量上比 TS 高出了一个档次，但是声音还是有一定的失真，已经无法做到和现实生活中的声音挂钩了。UT 的声音效果则会让你觉得惊喜，在拥有较高的声音保真度之外，对网络和使用机器的要求以及对游戏的影响都很小。







程序功能

关键字一：防火墙穿透

目前的电脑系统已经广泛使用了网络防火墙软件（包括 WinXP SP2 也自带了防火墙功能），我们使用瑞星 10 月 14 日升级的 17.48.42 版监控和对应新版防火墙，在运行这 3 款程序的时候防火墙都会提示是否允许访问网络，全部选择是，然后运行测试，完成测试后关闭防火墙和监控，再运行程序完成和之前完全相同的测试，各个方面得到的数据是完全相同的，所以这 3 款程序在最新版瑞星防火墙和监控下都可以实现无差别运行。

关键字二：频道 / 服务器管理

TS、IS 仅支持单层公告，用户只能看到该房间或该频道的公告；UT 采用多层公告模式，进入下一层的时候保留上一层公告，最快速的把公告告诉每一个家族成员。

TS 和 IS 的频道和服务器管理分在 2 个不同阶段进行，都需要打开不同的面板进行管理，如果你要改 10 条公告你就要最少打开 10 次面板。UT 的频道管理员（CA）则可在频道管理中一次列出特定频道及下设子频道的公告，服务器管理员（SA）在管理面板上则可对每一个频道进行管理。

TS 中一个 SA 可以添加无数个 SA，一旦 SA 权限被偷走，整个 TS 服务器都可能崩溃；IS 中同等级用户依然可以撤销对方的权限或者增加同等级用户权限，这样无疑也增加了权限安全的隐患；而 UT 中特定级别的管理者只能对比自己低一个等级的用户执行操作，最大限度的杜绝了权限问题引发的安全隐患。

关键字三、用户设定

在用户设定方面，UT 使用了好友名片功能，所以在修改个人密码和设置允许加入好友方面功能也相当完善，这些设置在 TS 和 IS 中还是空白。UT 新版本 ver1.50 更带来全新的感觉，实现了 QQ 式即时讯息发送功能，个人资料里的信息可以让别人通过搜索功能找到你，好友、陌生人、黑名单系统对于即时语音通讯系统来说则算得上“全新功能”，配合 UT 的跟踪好友功能，可以快速进入好友所在的语音频道开始聊天。

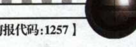
关键字四、连接测试

在服务器的登录和使用速度上，笔者(电信 ADSL 2M)与助手一（网通 光纤 10M）和助手二（教育网 校园网 10M）一同进行了测试。笔者测试用机配置为 P4-2.4GHz（内存 DDR333 1024MB），运行相关数据如下：

名称	状态	CPU 使用	内存使用	评价
UT	空闲	0%-2%	3700K-4000K	优秀
UT	游戏中	2%-4%	3700K-5000K	优秀
IS	空闲	0%-3%	11900K-12500K	一般
IS	游戏中	2%-6%	11900K-25000K	一般
TS	空闲	0%-3%	9800K-12000K	一般
TS	游戏中	3%-10%	9900K-25000K	一般

在连接 TS 的时候基本实现三者登录在一条服务器线路上；同时连接 IS 的时候，基本除了笔者的电信线路和助手一的网通线路外，助手二的教育网线路平均 5 分钟不到被服务器踢一次，而网通线路和教育网线路基本无法听清楚谈话内容；在三者同时登录 UT 的时候，笔者的电信线路登录最快，然后依次是助手一的网通和助手二的教育网，登录服务器为 100102 号服务器，并且在为期 30 分钟的测试中，大家都没有被服务器踢出过，而且在语音质量不降低的情况下，电信和网通可以实现流畅互联，教育网则在速度上稍微差一点，但与其他两款相比则好太多了。

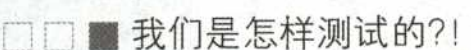
通过上述各方面的详细对比，我们推荐新近接触团队语音通讯的网游玩家，不妨以最具易用性的 UT 着手，相信您在体验过充满激情迅捷沟通之后，会对神奇的语音沟通世界相见恨晚。■（文 /PLAY!LAB）【剪报代码：1256】



【剪报代码:1257】



PLAY!LAB 电子娱乐基准看台



我们是怎样测试的?!



帧速率软件 FRAPS v2.6.3
免费下载：www.fraps.com





性能指标软件 3DMark05 v1.2.0
免费下载：www.futuremark.com



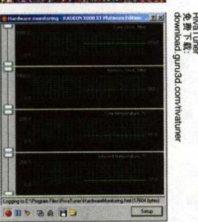
性能指标软件 FFXI Official Benchmark 3
免费下载：www.playonline.com



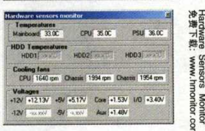
性能指标游戏 Doom 3
Nvidia 产品设计原型



性能指标游戏 Half-life 2
ATI 产品设计原型



性能指标游戏 World of Warcraft
典型 3D MMORPG



RivaTuner
免费下载：download.guru3d.com/rivatuner

Hardware Sensors Monitor
免费下载：www.hmonitor.com

怎样的 PC 才专属于玩家...

PLAY!LAB 选择那些在性能上最具参考价值的产品，从平台结构及性能表现上为您搭建应用于各类 PC 娱乐软硬件产品的基准评测体系——这意味着您可以凭借一个稳定、共通的参考指标，来解读和评估家游杂志上各游戏软件及硬件产品的性能表现。

机箱系统

耀越宏展 Thermaltake

Shark VA7000SWA 鲨鱼塔式铝合金机箱

风扇配备：TT-1225 静音风扇(前)
TT-1225 静音蓝光风扇(后)
功能特性：可拆卸主板架、侧开鳍孔窗

Purepower TWV480 功率显示电源

功率指标：额定 480W / 峰值 550W
输出指标：+5V/40A、+3.3V/30A、+12V/18A
功能特性：功耗显示、温控 / 手动风扇调速器

BigWater 12cm 内置液冷 CPU 散热器

卡具规格：LGA775、Socket478、K7、K8

Hardcano12 温度 / 转速侦测器

探头规格：温度探头×4、转速探头×4

准系统

浩鑫 Shuttle XPC

功能特性：I.C.E.整体散热系统
SilentX 超静音电源

Intel 体系

CPU：英特尔 Intel Pentium 4
Extreme Edition 3.4GHz
0.13 微米制程 Gallatin 核心
512KB 二级缓存 /2MB 三级缓存

主板：华硕 ASUS P5AD2-E Premium
Intel 925XE/ICH6R
FSB1066 / FSB800
PCI-E / DDR2 / LGA775

主板：华硕 ASUS P4C800-E Deluxe
Intel 875P/ICH5R
FSB800
AGP / DDR / Socket478

内存：Micron DDR2-533×2
时序 4-4-4-10

硬盘：Maxtor MaXLine III
SATA 250GB×2 RAID0 16MB 缓存

3D 图像系统

华硕 ASUS Extreme AX800XT Platinum

产品型号：EAX800XTP/2DHTV/256M/A (EAX8D)
体系架构：ATI Radeon X800XT PE PCI-E
默认频率：核心 520MHz
显存 1.12GHz(560MHz DDR3)
显存规格：256bit/256MB/1.6ns

华硕 ASUS V9999Ultra Deluxe

体系架构：Nvidia GeForce 6800Ultra AGP8X
默认频率：核心 425MHz
显存 1.1GHz(550MHz DDR3)
显存规格：256bit/256MB/2ns

周边设备

罗技 Logitech

方向盘：Driving Force Pro
手　柄：Cordless Action Controller
鼠　标：MX518
键　盘：Cordless Desktop LX700 / MX Duo
摄像头：QuickCam for Notebooks Pro
音　箱：Z-5500 Digital
耳　麦：Precision PC Gaming Headset

显示设备

飞利浦 Philips

Brilliance 109P4 19'CRT 1600×1200 @ 85Hz
Brilliance 190P5 19'LCD 1280×1024 @ 75Hz

PLAY!LAB 基准设备商















手机游戏平台

Moto E680i

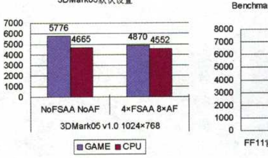
屏幕参数：64K 色 TFT 彩色触摸屏幕；
320×240 像素(52×39mm)；
操作系统：Linux OS 智能手机操作系统；
处 理 器：Intel xScale 312MHz；
内置存储：50MB 内存；最大 2GB 的 SD/MMC 卡；
Java MIDP 2.0；
摄 像 头：30 万像素 CMOS，最大 640×480 像素照片，
无间断视频拍摄。

Moto E398

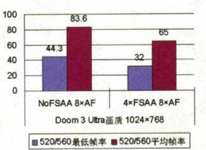
屏幕参数：64K 色 TFT 彩色屏幕；
176×220 像素(30×36mm)；
操作系统：Moto 定制操作系统；
处 理 器：-
内置存储：5.5MB 内存；T-Flash 卡；Java MIDP 2.0，
堆栈空间 800KB；
摄 像 头：30 万像素 CMOS，最大 640×480 像素照片。

PIC-E 平台基准性能

Windows XP SP1 英文版
DirectX 9.0c
Intel INF 6.2.1.1001
Intel IAA 4.6.0.6758
催化剂 4.11 版



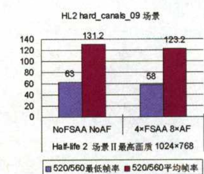




HL2 hard_c17_12 场景

	520/560最低帧率	520/560平均帧率
NoFSAA NoAF	42.3	114.6
4×FSAA 8×AF	41.5	113

Half-life 2 场景 I 最高画质 1024×768





编读对对碰

【剪报代码:1259】

●江苏南京　Salemly

大家一定要原谅我！一定要！我买彩票一不小心中了10万(我真的不是有意的^Q^)!!妈妈给了5万叫我买电脑,可是我对电脑一窍不通,只会玩WoW、War3之类的游戏。所以呢,麻烦各位小编们出个配置单,用途主要是玩游戏,价钱就是5万吧,主要是CPU、显卡、主板、硬盘、内存和显示器,别的我自己来。而且我有个小小的要求,听说新出的那个什么SLi什么的,我想感受一下下,还有,显示器要CRT 17寸的。最后一个要求比较苛刻,就是我喜欢A-SUS的东西,主板显卡就选它了。谢谢啊！

拿着5万大洋,居然还要什么17寸CRT?我必须表示愤慨！人家5千预算的电脑才买这个呢！要我说,其一、先拿出至少1万块等着Xbox360和PS3的上市就第一时间入手,此为最显玩家身份之奢侈行为;其二、用华硕主板和Tt机箱都已经落伍了,有钱当然首选浩鑫最新推出的全球首部SLI准系统XPC SN26P(包含Leadtek Winfast PX6800GT×2 SLI显卡系统,总价约13500元),939接口Athlon64 FX-60/5000+处理器(2006年1月上市,预计8350元),G.Skill DDR500 1GB ×2 内存(型号F1-4000USU2-2GBHZ套装2280元),西部数据WD Caviar SE16 SATAⅡ 400GB×2硬盘(4550元),Plextor PX-716SA DVD双层刻录机(1160元)。这样总价29840元的主机就搞定了;其三、如果看过最近PLAY!LAB的介绍,就知道该买一款像19寸SONY MFM-HT95多功能液晶电视这样兼备性能、功能、造型及丰富接口的显示器,12ms响应时间也足够游戏之需了(报价6499元);其四、一些专用高性能游戏周边设备也绝不能马虎,鼠标方面当然是罗技游戏级鼠标G7(无线850元)或G5(有线480元),键盘呢可选择罗技G15游戏键盘(800元)。至此5万大洋基本挥霍一空……回头来说,CPU、硬盘如果不赶着最"烧"的上,立即就能省出1万大洋吧,不过5万这么高的预算,一般人可没本事像游骑这么花在刀刃上啊,哈哈哈哈！

【有朝一日暴富了就照这个来一套的游骑上】



把四万圆钱换成壹圆纸币,其中三万堆成电脑桌,一万元钱堆成电脑椅,另外五千圆换成硬币,铺满周围的地板,电脑嘛,我建议随便买一个五千的能玩魔兽的就好了……要的就是坐在钱堆里玩游戏的感觉……！

【平生获的最大的一个奖就是一只30元的键盘,所以死也不原谅你的东东上】



呃,如果我有50K我也会和油漆一样考虑今天(2005.11.22.)入手Xbox360(据可靠消息,今晚Xbox360可能被炒高到7K)。同时,如果您觉得油漆的方法还不够烧,那么采用刚刚推出的XFX EN7800GTX 512MB SLi系统(约18.5K×2=37K)将会是一个不错的选择,加上一块华硕A8N SLi-Deluxe主板(约1.5K),总共大约花费近39K,其他按照油漆的配置选择,似乎超过了您的预算……

【无论多少钱都可以帮人出计划花光的狗子】



发烧友大概可以直接理解为对某件事物有着偏执追求的人,而且通常是不计代价的。既然说偏执,那么这类人通常会被普通人群看作另类。装电脑也是一样,硬件发展日新月异,何必过分追求新技术新产品。即便真的要烧一把,也未必能烧的起。其实拿5千块已经可以搞到很不错的电脑了,玩个WoW啥的绰绰有余,剩下4W5可以用来享受精彩人生了,毕竟生活除了游戏还有很多很多。谨记:冲动是魔鬼！

【月月】



首先说,我很同情你,好不容易中个大奖,还要被这些黑编们盘算着如何挥霍一空。其次呢,咱们都不是那种发烧友,而且发烧也是生病的一种,花5万买电脑?纯属于不正常消费。说实话,就算在北京这样消费水平超高的城市,一台标准配制电脑的价格也绝对不会超过5000(带显示器),至于豪华配制,1万元左右就可以拿下,5万元?买5台电脑搞个小型网吧都可以了。

所以,鉴于这些黑编实在太黑(我敢打赌游骑和狗子自己肯定舍不得买5万元的电脑的,你刚好给他们YY了一把),善良的我,给你出个万元高档机型配制单作为参考吧。

CPU:AMD Athlon64 3000+/E6 价格1035
主板:微星 K8N SLI-F 1 价格970
内存:金士顿 512MB DDR400 × 2 价格710
硬盘:希捷 酷鱼7200.7 200G 7200转(8M) 价格930
DVD光驱:52× 预算220～400(不会玩刻录没必要用刻录机)
显卡:影驰6600GT极品玩家版128M显存 价格990(配块好显卡对于玩家来说是必要的,不过没必要买最新型号的,如7800GTX,因为行货太贵,而工包的性能咱又不放心,要选就选那些出了一段时间而大家用过都说好的)
机箱:预算400元(一定要配散热性能好的电源,比如长城300P4电源)
音箱:5.1声道,预算400
显示器:优派17″液晶 预算2900

从人体视觉舒适度及健康角度讲,选择17寸液晶显示器是比较合理的,因为17寸液晶实际幅面相当于19寸纯平显示器那么大,从游戏角度讲长时间盯着屏幕看超大画面是很累的,19寸几乎已经是人体承受的极限,非美术工作人员也不需要用那么大的显示器。而优派全球承诺完整切割工艺无坏点无亮点,从品质上说还是比较不错的,我用的就是优派,尽管价格比其他牌子贵,不过物有所值。

【石子】



●河北廊坊　王明辉

我喜欢玩 RPG 类的游戏，但我从不玩网游。原因有两个：一是没时间；二是太烧钱。自从电子竞技成为第 99 个比赛项目后，我就开始练习《魔兽》。我很支持电子竞技。但是社会上的人尤其是老一辈（我们的家长）认为练电竞就是玩物丧志，而现在的电竞选手自下而上也很困难。我读了《大软》10 月下那期上的《灰烬》，那上面写的电竞选手生存现状，可以用惨不忍睹来形容。为什么国家承认电竞，而不给电况支持，而是放任它自生自灭？这不是很矛盾吗？好了，不说这些不开心的事。我嘛，还是个动漫迷。但是最近面临无书可看的局面。前一段时间，抵制日货，我也响应了。为了抵制日货，我坚决不看日本漫画，但我发现不看日本的，竟然没有看的了，我真的好无奈。除了上述两项，我还最爱周边产品了，《家》里的量贩店做的很好，我想全都买下来，但是——没钱！何况我们这有周边店，暴雪授权周边店也在我们伟大的首都开业了，所以我一直没有邮购产品（不好意思 ^^）。

电子竞技在其依赖的相关产业链还没有发展壮大之前，必然会是一条充满荆棘的"未来之路"。长辈们当然会怀着护犊之心，希望年轻人能更顺利的走上正常的人生路而免遭各种挫折。就目前的游戏产业及相关的周边产业规模而言，能够为电子竞技选手提供的物质空间与精神舞台自然是与其规模相应的"有限程度"，试问电竞比赛是否具有万人空巷的观赏价值？电竞选手是否足以充当公众价值取向所能接受和追随的榜样的角色？"玩物"肯定不是都"丧志"，但其是否值得弘扬，更多的取决于其是否充分展现了"励志"的成果。

【期待大多数人都能善与游戏相处的游骑上】

有时候我想，也许只有在今天这样的状态下仍然坚持着的电竞爱好者们才是真正的理想主义者，也许有一天电竞会很商业化，选手们只要穿着某个牌子的衣服上场就能获得一笔赞助，甚至钱多到可以雇人帮他们打比赛（呵呵，玩笑！），到那时候再回头看看今日，就会发现遗失的甚至比得到的更多——虽然这么说，还是希望那一天早日到来。另外，近两年我也不看日本漫画了，因为新作全是女性向的，鬼子漫画家集体阴盛阳衰了。



【也看了《灰烬》，也很无奈，也很感慨的东东上】

不知道你注意看了本期新闻吗？"Sky 勇夺 WCG2005 魔兽项目世界冠军"，也许在众多国际奖项光环的照耀下，会有更多的人关注这项新兴的运动，而电子竞技人的状况会因此有所改善。其实国家一直以来也是非常支持电子竞技事业，只是目前的市场还不够成熟，缺少统一的规范化管理。现在我们只能期待中国电竞未来会更好。

其实从我个人而言，对于目前电竞职业化形势并不看好。我的观点与 10 月特企中那些高校的玩家类似，电竞是体育运动，同时也是一种娱乐方式，如果真的要将其作为毕生所要从事的职业，那就需要慎重的考虑。【月月】

●天津　张驰

19 寸液晶显示器、915 主板、Geforce7800GTX 显卡、1GB 内存、奔四 3.0CPU、160GB 硬盘、再加上别的零件，组装一台这样的电脑，大约要多少钱呢？请予指点！

组装这样一台电脑，大概需要：3200 元（19 英寸 8ms 规格液晶显示器）+770 元（华硕 P5GPL-CAYZ 主板）+4000 元（GeForce 7800GTX 显卡）+680 元（512MB DDR400 内存×2）+1500 元（Intel P4 630，Prescott 核心）+680 元（160GB SATA 8MB 缓存硬盘）=10830，再加上较好的电源、机箱、键盘和鼠标等配件，大概需要 13000 元。

【自己的 PC 配置很低却不断乐于帮人构建高端配置的狗子上】

●安徽　菲琳

哈哈，我的大学生活总算开始啦！美丽的校园！美丽的宿舍！我想死你们啦！不过在异地上学真的有些不习惯哦！还好，有《家游》长期陪伴我、鼓励我！还有我忠实的伙伴——WoW！我相信大学生活会是充实的！有趣的！

小小的 BS 一下游骑 GG～～我是看到二月份那期有关 WoW 初始知识介绍的文章才下决心玩 WoW 的，看见游骑 GG 手中的小 SS 可爱无比才去玩 LM 的，我玩了一个暗夜猎人。当我看到几个月后美丽的"苏菲"JJ 升到 34 级，还有几件蓝装，血值上 1200，而我只是个装备破破烂烂、血不过 400 的"小朋友"时，我是发疯般的羡慕哦！于是我义无反顾投身于 WoW 的大潮中去了……又是几个月过去了，当我已经 60 级，驭兽一套，骑士中尉时，猛然发现才到的那期《家游》的 WoW 内容却是 43 级的苏菲 JJ 在给我们介绍"莱恩的净化"这个随便一本 WoW 攻略上都有的 20～30 级任务，怎一个"汗"字了得！直至最近才听说苏菲 JJ 终于荣升 60（由于学业问题导致第 8 第 9 两期没看成，如果期间已经满级请原谅），术士真的很难练吗？我们应该速度差不多吧？现在的我已经巨兽之王一身＋爆击猎枪、军衔司令（由于几星期没玩不小心降了一级），不知道苏菲 JJ 什么时候也能紫装缠身哦！还是希望《家游》继续努力，加强 WoW 的内容，满足"老革命"同志的要求，呵呵！对了，现在我们在五区元素之力服务器玩部落小号了，我练了个亡灵暗牧，还有老区的几个"精英"也来玩了，苏菲 JJ 是不是也考虑考虑加入？我们热情欢迎哦！

祝所有的《家游》成员：工资翻番！掉宝多多！人气旺旺！

魔兽的事，就别提了。自打"苏菲"数月前步入 50 大关，才发现不能定期上线的恶果——那就是根本组不到人去做任务，可怜一个小小术士，全靠着蓝胖子挡刀挡枪，更被部落屠杀无数次，才终于荣升 60。"毕业"的幸福感来得快去得也快，装备一比就显得更加没有出头之日了，于是干脆放弃没日没夜刷副本的"宿命"，开始快乐的尝试猎人、牧师之类的职业，最后在梅尔加尼换回"游骑"部落战士真身独行闯荡，也乐得快意江湖，不想就这么也"毕业"了。

魔兽世界里的 60 级，仿佛才刚刚抵达考虑"天命"的时候。当我跟好友推荐好玩的《魔兽世界》，他们大多会以"不敢沾染"、"干脆删除断绝'魔兽瘾'"为由谢绝，甚至还会告诉我其身边同事老公为了魔兽有半年没上班了而今基本不跟人交流！！！你的 60 魔兽人生呢？也有不少酸甜苦辣？真希望大家能随时来信 wow@playgamer.com 分享，不论是随笔、截图或是其他亲历亲为的种种。



【美服测试一年来似乎总是睡不够的游骑上】

●江西南昌　朱国瑜

第一次写这个调查表，但并不是代表我是新家人。从96年看《家》到现在，我舍不得把"家书"分离。我只想有一本完整的"家书"。看着"家书"考上了大学，挥别了家乡的伙伴，来到了一个陌生的城市。现在的我真的好孤单，没有朋友，没有亲人，只有"家书"陪着我渡过了这些忧郁的日子。想家，想回到家乡，有时真的好想哭。每天早上，我迎着朝阳来到教室睡觉，晚上我却手握AK4I战斗在de_dust2。大学生活对于我来说真的好无聊。根本没有学生会所说的那样丰富多彩。所以我没有参加任何的学生会组织。

看了《新玩家》里的那篇《那个夏天》，我有很多的感慨。人生就是这样被我挥霍着，我感觉自己就像一具没有灵魂的行尸走肉，没有思想，没有动力。也许会碌碌无为的过着下半辈子的生活，也许出门即遭飞来横祸，连明天的太阳都见不到。但我仍然会微笑，毕竟我已经享受了今天的温暖。没有人能够告诉我路在何方，也没有人能为我指明方向，一切都必须靠自己。

好了，发了这么多牢骚，想必东东、狗子、游骑、月月、石子都看烦了吧！不必为我担心，我很乐观，爱上《家》只用了我一秒钟时间，但要我忘记《家》恐怕要用尽我一生的时间。最后，祝你们工作顺利，"家"和万事兴！



改变很重要，从努力打造你每天获得充足睡眠后的清晨准时自然醒做起吧！

【有时后悔在大学里从来没有与室友留下在球场上的回忆的游骑上】

哈哈，不烦不烦！想想谁在大学时代没有那么一段彷徨的经历呢？个人感觉，完全没必要悲观嘛，其实生活不过如此，一切都取决于我们自己的态度！是否积极，是否开心，都要靠自己哦^^

【大学浑浑噩噩但"挥霍"得非常开心的狗子上】



微笑，享受今天的温暖。人生就是这样度过，而不是挥霍。一定时期的迷茫可以理解，未来努力去做自己想做的事，就是目标。

【月月】

一个没有朋友的人是可悲的。尽管你身在异乡，远离了昔日的伙伴和家人，但我相信，只要你不是一味沉浸在曾经的快乐里，一味用回忆阻碍着自己的视野，固执的不肯抬头去看身边新奇的世界，只要你不回避别人友好的帮助，相信你很快就会发现更多有趣的人和有趣的事，很快你就能适应陌生的生活，并且找到快乐的。当然，这一切都在于你的选择，是选择自闭的不与人交流，还是选择积极开朗的参与各种活动结识更多朋友，这就看你自己了。如果你经历了几年大学生活，却仍然说无聊，交不到朋友，那我只能鄙视你，作为一个成年人，是不能这么懦弱悲观的。



【石子】

●湖北武汉　杨灿

石子JJ，你好靓！祝你看完我的信后更靓！我的信可是魅力+100的哦！

游骑GG，你好酷！祝你看完我的信后更酷！圣物：游骑头盔一顶！

月月GG，你好帅！祝你看完我的信后更帅！称号：电子竞技最具影响力人物第八！

绿草地JJ，你好美！祝你看完我的信后更美！祝福+100

东东，你好……胖！祝你看完我的信后更……重！你负责的栏目是我最喜欢的啊！重头戏啊！当然要重啦！重量+100

小马，你现在好安静啊！以前习惯你家游吧的开场，现在习惯你的卷首语。多露露脸啦！人气+100

狗子……嘿嘿……我最欣赏搞硬件的人了。所以，特别的祝福给特别的你。我最近想买台电脑，AMD平台，价位在5500左右，液晶。帮我推荐一下啦！我对游戏兴趣不大，显卡六百多就可以了。我对机箱要求高，不要刻录。辛苦你啦！知识+100

哈哈，老乡啊，问题简单啦：AMD闪龙3000+搭配512MB×2内存，加上nForce 4芯片组主板、GeForce 6200A核心（或Radeon X700核心显卡）、120GB硬盘，以及12ms规格的17寸LCD显示器，5500足够了SA！



【看见老乡就突然想念故乡的狗子上】

●山东济南　徐东

大话家游"公告栏"注明"推荐使用电子邮件投稿，正文文本请采用TXT格式……"，本应是方便投稿的，但贵刊的邮箱太难用了。

先是参与贵刊举办的"《快乐西游》快乐贴大玩连连看"活动，在规定期限内投出，连换三个不同邮箱均告"传输失败"，再次向play@playgamer.com投稿，也是"邮件传输失败"。向我地《济南日报》用我的邮箱投稿均告成功且现在几篇文稿已发表。

希望贵刊编辑老师能为参与本刊建设的读者提供一个顺畅的通道，谢谢。

前次给一位使用新浪邮箱的作者回信，却发现新浪邮局将家游邮箱系统的服务器IP地址直接加入了拒收黑名单，为此游骑特意致信新浪邮箱管理员进行接洽，才得以解决。同样为了尽可能杜绝垃圾邮件的干扰，家游邮箱系统也开启了智能垃圾邮件拒收和标志，同时使用黑名单及白名单系统进行定点过滤。假如大家在向家游邮箱发送信件出现退信或拒收问题，请至家游论坛发帖或给管理员留言，说明自己所用的邮箱及发生问题的家游邮箱，我们将尽快进行解决。技术总是难以避免出现非人性化的尴尬，但我们总有解决问题的途径 8)

【曾误将@符号加入个人邮箱之黑名单、并为此后数日垃圾邮件的荡然无存而感恩涕流的游骑上】



●浙江杭州　忧郁飞花

现在是晚上,笔尖划过处自己也觉得不知所云。照理我该在狂啃理化题,死背中英文。因为后天又是可怕的月考,8个月后是恐怖的高考。可事实上,我心里烦得很。

刚翻了几本7块8的《家游》,也就是02年之前的非全彩版吧。自己都诧异那时才怎样一个小屁孩,转眼十八岁了。听人说"20岁后的人每次过生日见到多一根蜡烛就会懊恼",不知小编们可有同感。可我却已经怀旧得唏哩哗啦的。大幅的《龙族》广告,《光芒之池》跳票的消息,还有月月哥初来时就笔名太过阴性而对大家解释,哈哈!都是往事了。《高中时代》里那句"我们怀有的理想迟早将这样烟消云散,犹如那原以为永远持续下去的无聊思春期在人生途中的某一点突然杳无踪影"被我没来由地抄了N遍……

也许和我的经历有关吧。我不是一个爱学习的人,逃课通宵是常事,还和校长顶过嘴,却莫名其妙考进了一所今年高考一本率85%的重点高中,又莫名其妙违背初衷选择了理科。班里的同学和我都很要好,但我不希望也不被允许加入他们对于一道难题的讨论。他们自然也没有想过怎么可以违反校规出去通宵打游戏。他们中一定会有人光宗耀祖,名扬天下,可我渴望一种简单的有游戏打的生活,比如在WOW里钓鱼的时候没有人偷袭我……

我不善于表达感情,不过《家游》是我最好的朋友。既然是朋友,衷心希望他越来越精彩。

简单的生活,是那种没有世间责任、义务、烦恼与压力的生活吗?其实就算是在WOW中钓鱼,也要随时警惕身后的,而要真正作到无需为"生存"担忧,则至少应具有足以震慑偷袭者的级别、以及能令偷袭者饱尝代价的战技。

【60以后在WOW开始较少被"打扰"的游骑上】

往事不堪回首,所以还是向前看吧。能追求自己想要的生活,有时就是一种幸福。祝8个月后一切顺利……

【月月】

●新疆　范维皓

各位编辑好啊!第一次给《家》写回函,先自我介绍一下。小弟家在新疆库尔勒,支持《家游》三年有余了。我拿到11月《家游》就过16岁生日了。

最近看到一篇文章,是关于育碧中国市场部裁员,看后感到十分惭愧和伤心。惭愧的是又一家游戏公司被我们这帮用D版的XX给害穷了,伤心的是国内单机在濒临灭亡。为什么《家》没报导这个呢?回想一下,今年《家》似乎没有什么关于单机的文章,难不成《家》觉得单机已经大势已去了?希望《家》能做一篇关于国内游戏制作公司(网游的就不用啦,他们死了也不会有多少人哭的)和代理商(特别是新天地、第三波等,今年都没怎么看到他们的消息了,是不是挂了?)的企划。也许这可能没什么意义,但最起码唤醒一部分玩家的良知吧,难道我们就这样看着国内游戏公司和代理商被我们一点一点搞穷死或是转投网游大营?最后就像柴猫说的那样,让我们拿着剩余的单机去怀旧?我不要这样!

想说的就这么多,顺便想给《家》提点小建议:希望《家》能恢复以前的"国内上市星运表"和"中国游戏企业排行榜",为的是知道还有多少游戏商,在他们死之前支持他们一下,算是对以前用D版的忏悔吧……

库尔勒?让我想起了大香梨,还有阿凡提……说到单机,其实《家》的单机游戏内容目前还算是游戏杂志里最丰富的,除了前瞻评论攻略外,很多游戏回顾、文化的专题也是关于单机游戏的,可惜的是大部分也都只能是怀旧内容啦。至于国内单机游戏制作公司,可能目前只剩下大宇等寥寥几家台湾企业,他们在大陆的代理公司是寰宇之星,2006年可能会有仙剑、轩辕剑、幻想三国志、大富翁等知名系列的续作推出,也算是给单机玩家们的一点点企盼吧!

【已经越来越有单机遗老气质的东东上】

●轻舞风飞

太伤心了,我不过是晚几天拿到《家游》,石子姐姐你们就无情地抛弃了我这个刚到《天堂Ⅱ》4服希望与大家一起奋战的可怜的小战士,我还不知道怎么加入家的血盟你们就走了,我也要去!谁告诉我怎么转服啊?转了之后角色资料还在吗?

崩溃ing,当我终于说服自己放弃大话Ⅱ而专练天Ⅱ时,在4服刚到14级,到处找家人的时候,你们走了,可怜我的投资……因为现在在军校上学,头三个月是封闭式管理,所以目前没有什么时间玩,不过机会总会有的。我准备买一台能跑WoW的手提电脑玩天Ⅱ,小编们有没有好的介绍给我?用无线宽带可不可以呢?网速跟的上吗?

最近包括惠普和长城等许多厂商都推出了内存达1GB容量、采用Nvidia 6600 Go或ATI X700独立移动显卡的笔记本电脑,相信这样的配置对于时下网络游戏的运行需求是足以应对了。WiFi网络的带宽对于网络游戏来说当然没有问题,但它跟那种使用手机卡GPRS无线上网是有所不同的,前者需要在附近有一个WiFi热点(如无线路由器)供笔记本电脑的无线网卡进行接入;后者连浏览网页都嫌慢,就更别提要求顺畅响应的网络游戏了。

军训时努力不想任何事情就会好过的

【游骑】上



真遗憾,对于换服务器的事,这个消息最早发布在杂志论坛的《天堂Ⅱ》专区里,并没有在杂志上公布,你走错了服务器,我也没办法啊!记得以后要经常来论坛报道,就不会错过更多的集体活动了。再重复一次论坛地址:http://www.playgamer.com/playclub/



尽管很不幸的,目前其他服转绿服的工作已经停止了,不过你才14级小人儿,不如来48服重新练起,相信在大家的照顾下,一定很快练回来了,呵呵。

【石子】

游戏类紧缺人才培训体系日趋完善

随着国内多媒体产业的日益发展，众多相关的培训机构应运而生，如何把握多媒体技术的未来趋势、培养优秀的行业人才，成为整个行业共同关注的焦点。

近日，上海GA游戏教育基地与上海市多媒体设计与应用能力考核办公室(以下简称EMDA)就游戏类紧缺人才的培养签署了正式合作协议。今后，两家机构将共同为游戏行业培养更多优秀的开发人员。



EMDA隶属于上海市科委，是科委下属的若干相关部门中专门负责多媒体紧缺人才培养的管理机构。那么究竟具备什么条件才能被称作"紧缺人才"？用人企业对"紧缺人才"的定义是："当前的高等教育体系无法直接培养的，掌握了其所属行业所需的专业技能，同时具备多个学科交叉知识，拥有扎实基本功的人才"。

GA游戏教育基地自创办以来，一直坚持培养高素质专业游戏开发人才的办学理念，注重考察学员各方面的基本功。为了使学员的结业水平达到游戏公司的用人标准，GA邀请到了来自美国艺电(EA)、育碧(Ubisoft)、珍珠数码(PDE)、盛大网络、东星(TOSE)、科乐美(Konami)、英特尔(Intel)等公司的一批资深游戏研发专家担任该基地的讲师，把项目开发模式的教学引入课堂中，将主流、实用的技术教授给学员，并注重培养学员的学习能力。该学校毕业的学员绝大多数已走向游戏开发岗位，并受到游戏公司的欢迎与好评。

EMDA作为大中专毕业生与用人单位之间的桥梁，其作用主要是制订多媒体行业规范和考核标准。通过该体系的培训与考核的学生，能够具备从事多媒体设计与开发工作的基本能力。EMDA与GA游戏教育基地的合作是从一年前开始的，GA游戏教育基地为游戏类紧缺人才提供了完整的培训与考核体系。经过约一年时间的试行与完善，该培训取得了良好效果，第一批60名学员已全部通过上海紧缺办的考核，并被各大游戏公司录用。

据介绍，游戏类紧缺人才分为游戏美术、游戏策划和游戏程序三个项目。GA游戏教育基地是EMDA的授权培训中心，其聘请的讲师均为经过EMDA评审认证的业界专家。EMDA采用GA的游戏开发培训的相关体系和标准，并对培训过程加以严格监督，确保取得良好的教学质量。



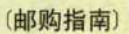
『新理念英语』备受关注

北京市现代教学研究所、科学普及出版社联合开发的《现代新理念英语》项目启动以来，在教育界和广大媒体的关注下迈出了成功的一步。该项目在教改方面得到了广大教育界人士的肯定和支持，也收到了教育界同仁的培训邀请。在初中版《新理念英语》中，姚明、杨利伟、刘德华等家喻户晓的公众人物的图片被选入教材，更是引发了社会各界广泛的关注和讨论。

《现代新理念英语》编委会的教师多次深入到北京各个区县——平谷，怀柔，延庆，密云，给各位老师传授新理念英语中所包含的语音、词汇、语法等方面教学方法，共同探讨英语教学中的问题及学生的需求、学生在学习中两极分化的严重性和应采取的措施等，与一线的老师做了贴心的交流。

北京市现代教学研究所深入基层教学的做法以及所讲的内容受到了广大一线教师的认可并给予了高度评价。他们充分肯定了这套教材的权威性、科学性、实用性、趣味性、高效性的特点，认为这套教材确实是立足于中国国情，解决了中国人学英语难的问题。《现代新理念英语》将为中国人学英语带来一场全新的革命。





〔邮购指南〕

读者可以通过当地邮局汇款购买杂志。邮购时请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量，平邮免收邮费，如需挂号请加寄3元/本的挂号费。由于平邮过程中可能发生无法预知的丢失损坏等情况，给读者造成不便，因此推荐使用挂号邮购方式。

汇款地址：北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室
收款单位：《家用电脑与游戏》邮购部
邮政编码：100036
咨询电话：010-88115658
电子信箱：publisher@playgamer.com

〔征稿启事〕

每一位读者都有可能成为《家游》的作者！你可以在杂志各个栏目现有文章的内容和格局中获得参考。

■新作速递：国内外电脑游戏新作情报和初评。
■极限攻略：流行电脑游戏攻略和要点心得。
■家游竞技场：你所了解和经历的竞技赛事、以CS和魔兽为代表的流行游戏战报、技巧解析等。
■游戏科技：谈谈与玩转电脑、玩好游戏相关的产品和技术，还有模拟器等同样好玩的东西。
■文渊阁
□游戏文学：那些梦想尚未结束的人的天堂，游戏小说是最常见的体裁。
□K文：有长度限制的千字杂文，你可以就游戏生活中的经历和感悟作些描述，来点宣泄，观点鲜明一点，风格酷烈一点。
■玩家广角
□历史：经典游戏纵向回顾。
□文化：游戏文化横向漫谈。
□幽默：关于电脑和游戏的原创或摘编的幽默笑话及漫画。
□周边：游戏周边产品评介、收藏。
□生活：游戏玩家的相关生活习惯、消费风尚等。
■大话家游：只需要你来信、寄调查表、在论坛灌水！



投稿地址：北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室
《家用电脑与游戏》编辑部
邮政编码：100036
电子信箱：play@playgamer.com
注意事项：请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿，正文文本请采用TXT格式，附图请用90%图像质量的JPG或BMP等格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊，若时间上有特殊要求请在来稿中说明。

〔2005年第10期读者调查问卷统计结果〕

读者对本期杂志的总体印象：
非常好 37.3%
还不错 53.6%
一般般 9.1%
本期读者最喜爱的文章：
文渊阁：那个夏天
本期读者阅读最不舒适的版页：
极限攻略：地球2160

〔2005年第10期问卷调查幸运读者名单〕

湖南长沙	周 灿	北京	胡 栋
河南濮阳	王 琮	广西凌云	龙绍腾
贵州安顺	董舒尧	福建南平	苏 伦
山东淄博	张 斌	辽宁抚顺	陈 争
山东曲阜	李 然	吉林安图	金东国
黑龙江哈尔滨	王炳晨	上海	王知杰
湖北武汉	刘启超	河北秦皇岛	白雪杨
安徽淮北	于少臣	江苏南京	范晓凡
北京	林靖坤	四川苍溪	马智敏
广西柳州	陈 强	四川攀枝花	刘 铁
江苏昆山	朱 俊	山东兖州	朱 迅
天津	刘文宇	河北张家口	左 超
山西太原市	周冬彪	湖北鄂州市	廖 晶
山东龙口	白新伟	四川绵阳	韩 坤
广西南宁	周 星	广东深圳	黄贡基

2005年第10期"大话串烧"获奖读者名单

《洛奇》主题问答

山东邹城	王大璐	广东汕头	郑伟源	北京	富 宇
四川剑阁	刘 芮	广东韶关	周 李	陕西西安	张 翰
安徽霍山	周旭东	江苏东海	焦奎门	四川射洪	程 博
上海	朱晓青	辽宁普兰店	尚家理	天津	徐浩天
河北廊坊	李鹏飞	湖南永州	荆文军	重庆	汪 杨
吉林延吉	李青志	山东济南	李 伟	呼和浩特	丁 超
河南洛阳	姚 骏	新疆库尔勒	范维皓	安徽安庆	王国青
山西临汾	王 冬	鄂尔多斯	越 强	贵州遵义	胡 全
安徽合肥	杨安琪	陕西西安	尹梦琦	浙江金华	谭润林
齐齐哈尔	关天擎	湖北江汉	陈 星	山东济宁	张 威

《一骑当千》主题问答

山东东营	郝 龙	河北廊坊	徐东升	河北孟村	朱国阳
陕西铜川	方 腾	河北高阳	张子谦	山东滕州	于 咏
广西南宁	谭广良	四川西昌	邓明信	北京	王 强
辽宁大石桥	徐 杨	江苏扬州	柳 春	吉林榆树	李东普
哈尔滨	江家奇	江苏盐城	陈公正	湖北广水	王清松
上海	蔡 磊	福建建阳	杨南山	甘肃兰州	高嘉嘉
山东烟台	徐 寅	浙江嘉兴	谷忠昕		



会务导航·新年入会开放



人到年底容易兴奋，好东奔西走到处看看。这一点，看看年下扎堆儿的大小土节洋节就明白了。草地也是个好热闹的，所以每年入会大事专爱挑 12 月来给众家友加温，写到这里大家也明白下面有什么好戏了！对嘞，赶快填写本期读者调查表，选中申请加入"家游派"俱乐部一栏寄回编辑部就完成入会手续了。期待你的加盟，更多精彩活动就在这里！

家游派小工·绿草地

参加征友办法

不受会员身份限制，将征友资料（姓名、年龄、地址／邮编、QQ、Email、征友留言）填写在每期读者调查表的"留言扉语"栏内，并注明交友字样即可。

●入会办法

1. 直接入会：《家游》不定期提供入会机会，填写读者调查表或参加编辑部组织的现场活动等。
2. 购物入会：只要在"酷玩街"购物，购物金额不限，均赠送会员身份。
3. 会员身份确认：《家游》开放的所有入会机会，均以你获得的"家游派"会员卡为最终身份确认。获得会员卡的方式根据不同入会形式各有具体办法，详见活动说明。

●会员权利

1. 有更多机会受邀参加由"家游派"俱乐部举办的各类精彩活动。
2. 会员天地栏目不定期推出全国会员互动活动，除了特别惊喜，更有机会在杂志中展现个人才艺。
3. 均可以最惠的会员价格购买"酷玩街"任意产品。
4. 不定期收到《家游》杂志社专为会员印制派发的出版物。

交友天地

杨婷婷
性别：女
年龄：20
QQ：410280337
Email：boneytt525@vip.sina.com
留言：我是 WOW 的一名人类战士，希望能结交喜欢此游戏的玩家。请你记下我的 QQ 号，让我们联盟和部落联合起来！一起在艾泽拉斯上奋勇前进！打退燃烧军团！哞！

交友天地

陈庄
会员号：01651
性别：男
年龄：16
地址：安徽省铜陵沙河新村 45x310
邮编：244000
QQ：334087066
Email：1314520395@sohu.com
留言：有谁在 WOW 三区千针石林啊，交友啦！带人啦！加我 QQ 吧！

交友天地

蔡磊
会员号：03336
性别：男
年龄：16
地址：上海市南汇区宣桥镇新村 4 组 513 号
邮编：201314
QQ：446916084
Email：flyaky001@163.com
留言：偶是高中生（高一），最近比较烦。愿与有同感的家游 fan 交友，加我 QQ 吧！

交友天地

陈俊君
会员号：03113
性别：男
年龄：18
地址：广东省江门市新会区崖汀镇崖西职中二(4)班
邮编：529152
QQ：79329845
Email：jew-el8135346@yahoocomcn
留言：喜欢玩《梦幻西游》的朋友，加我 QQ，我一定会成为你的好朋友！

交友天地

刘程
性别：男
年龄：14
地址：贵州省贵阳市贵工在蔡家关校区附中初二(1)班
邮编：550003
QQ：470379411
留言：我是个快乐的人，喜欢交一些和我年龄相仿的大好青年。如果有人玩《冒险岛》加我好友吧！

交友天地

赵克嘉
性别：男
年龄：16
地址：贵州省贵阳市贵工大蔡家关校区家属区
邮编：550003
QQ：382507758
留言：一个热爱《家游》与游戏的双子座男孩，欢迎与 MM、GG 交个朋友。

交友天地

宋洋
性别：男
年龄：男
地址：贵州省安顺第一高级中学 2007 届(11)班
邮编：561000
QQ：235393778
Email：235393778@sina.com
留言：很希望和所有的人交个朋友，无论你爱不爱电脑，爱不爱游戏，都来交个知己吧！

交友天地

姓名：范悠悠
会员号：03734
性别：男
年龄：25
Email：fyyysi@126.com
QQ：51584965
地址：湖北武汉武昌区武珞路 628 号亚洲贸易广场 B 座 1538 室
邮编：430000
留言：希望结交认识爱玩 < 轩辕剑 OL> 的朋友。

交友天地

李嘉骏
会员号：03190
性别：男
年龄：15
地址：广西桂林市桂林中学高 237 班
邮编：541004
QQ：123497894
留言：一个不畸形的男生，长的不丑身高不矮目前没女友。热爱竞争技游戏和网游，特别喜欢 CS！在此交朋友，女生最好！

交友天地

高斯
性别：男
年龄：22
地址：浙江省长兴县和平镇地区医院
邮编：313103
QQ：116200611
Emailgaosi1984@163.com
留言：酷爱网游。希望在《家》能交到更多朋友。还要为传世 8 区的朋友们祝福。虽然我很少上线，但愿你们打到宝物的时候别忘了我。

留言扉语

（想对任何人说句话，都可以写在这里）

●亲爱的小怡子：我的手确实不适合戴戒指，不过我会一直把它挂在胸前的！ ——你亲爱的小金子

●祝我可爱的果果同桌：生日快乐！天天开心！越长越靓！美梦成真！笑口常开！万事如意！百事可乐……——把你当老佛爷一样供着的水手

●对刘涛、王凯说：是你们让我体验到游戏的快乐，虽然分离了，但祝你在 WOW 中越飞越远，还有，千万别忘了哥们我啊！要不和我联系，我就跟你们单挑 CS！ ——山东淄博　焦健

●给所有热血江湖冰宫服务器的我的朋友：虽然我离开了江湖，离开了你们，但我们的心永远在一起，离开了江湖，我们还是朋友。 ——邪尊傲剑（QQ113633620）

●哨兵：还记得我们通宵奋斗在网吧，战斗在 CS 里的那些光辉岁月吗？我想你，怀念那些美好的日日夜夜！ ——你最好的朋友　朱国瑜

●杨小龙：好兄弟，你在北京过得很好吧，也不说来个信，让我也憧憬憧憬那美好的生活，记着来信。 ——最好的兄弟　刘乾

●俞俊：圣诞节我们去吃啥呢？思考 ING... ——珊珊

●亲爱的小慧 BERBER："当我再爱你的时候，却被你一次又一次冷落……"不管你怎么对我，我今生今世只要你！ ——小峰

●各位热爱游戏的朋友们：珍惜你们现在所拥有的，不要失去后才后悔莫及。在乎你身边的人，也许他(她)就是你今生最大的幸福。 ——广西柳州　杨成龙

飞利浦显亮积分大闯关

12月 START

主办：家用电脑与游戏
协办：飞利浦（中国）有限公司、盛大、深圳网域、网星、北之辰、寰宇之星、天纵网络

您是否是游戏十项全能？考验的时刻到啦，一切都是那么简单又是那么刺激！GOGOGO！

闯关流程ABC：

A：您积极参与各个厂商提供的活动。

B：填写杂志内读者回函，将活动答案寄回杂志社或登陆家游网站（www.playgamer.com）直接答题。

C：下月初登陆家游网站，查询"显亮积分"前20名玩家，看看有没有你。

闯关规则：

本次大闯关为期两月（11月1日到12月31日），您可以参加每月的闯关，也可以累积"显亮积分"，参加年度闯关。每正确答对一道普通关问题可获得"显亮积分"1分，每答对BOSS关一道问题可获得"显亮积分"3分。

只要答对任意一题，您就有机会获得相关活动厂商提供的精美礼品。

月闯关时间为每月1日到当月月底，以当地邮戳或家游网站答题发送时间为准。每月"显亮积分"前20名的玩家可以参加当月闯关，抽取当月大奖。月闯关中没有中奖的玩家可获得闯关安慰奖一份，可以继续累计积分，仍旧有机会参与年度最终大奖的抽取。

11月和12月"显亮积分"累积前10名的玩家可参加年度闯关，抽取年度大奖。



年度大奖：（1台）
飞利浦190S6液晶显示器（19寸LCD）

8毫秒极速响应，拖影现象不会再成为液晶显示器的致命伤，真正技术先进而成熟的LCD换代型产品；500:1的超高亮度对比度，显示效果非常优秀，完全能满足高端消费者视觉需求；Smart Manage功能，此功能基于显示器在局域网的管理，它不仅可以监控显示器的状态，更可以在局域网中对显示器用户提供远程服务；无铅设计，环保节能。

11月和12月月度大奖：（每月2台）
飞利浦170S6液晶显示器（17寸LCD）

价格2399元。秉承飞利浦"显示主导"设计理念，显示性能不同凡响：1280×1024的超高分辨率，500:1的对比度和250流明的亮度，其可视角度可达160度，而其特有的sRGB功能，则能令真实色彩得以完美还原。敏捷的响应速度，响应时间仅为12毫秒，基本杜绝了拖影现象。Smart-Manage功能，无铅设计，环保节能。此外，还为用户专门配置有先进的Kensington防盗锁。

显示器大奖和闯关安慰奖均由飞利浦公司友情赞助
（http://www.philips.monitors.com.cn）

BOSS关·飞利浦 PHILIPS

飞利浦液晶显示器问答

1.飞利浦32寸大屏液晶显示器BDL3221V独特的应用特性包括： 3分

A.对比度达到了惊人的1100:1可视角度扩大到了178°；

B.可支持4×4、3×3、2×2或者1×5大屏幕拼接，实现超大画面显示；

C.通过内置的高品质音箱及安装选配的TV调谐器，可成为一部液晶电视；

D.图像增强功能支持图像局部放大及画中画显示。

2.飞利浦数码相框（DPD）具备以下哪些功能： 3分

A.显示单张照片或利用幻灯演示中的Slide show功能连续自动的浏览照片；

B.可储存50张高画质的数码照片并可直接打印出照片；

C.使用交流电作为日常电源，也可利用可充电电池维持近一小时的无电源"自由"操作；

D.直接插入数码相机的存储卡上如SD、MMC、Memory Stick、Compact Flash等读取照片；



闯关安慰奖：



CS正版钱包（30个）

闯关安慰奖：



CS正版背包（20个）



第一关·盛大 SNDA

《盛大娱乐·小说》全线放送

《盛大娱乐·小说》是一本由起点中文网主办，以网络原创小说为主要内容连续出版的刊物。武侠仙侠、玄幻魔法、言情都市、游戏竞技、历史军事、悬疑恐怖，各类小说应有尽有，充分满足您的阅读欲望。每月一本，32开，256页，约25万字，售价仅为3.8元。

《盛大娱乐·小说》内容包括：

起点小说：为每月主打，特约作者做全面修订，情节更合理，人物更丰满，60P大篇幅刊登，并辅以线下强推，满足每个读者的大胃口。

小说PK堂：完全受读者选择支配，好看的，永远连载；不喜欢的，随时更换。每期4篇，都是最多玩家支持的精华文章。

经典小说外传：完全独家首发，任何一家网站都看不到的小说剧场版！

热门小说追踪：最新更新介绍，告诉你所不知道的一些好书，从此看书不求人。

同时还有作者访问，每月专题，以及更多精彩内容！

《盛大娱乐·小说》于今年10月起每月十日试出版发行，《家游》杂志联合盛大公司举行赠书活动，只要参与本活动，就可以参加幸运抽奖，奖品是《盛大娱乐·小说》10月、11月、12月三期套装，共20套。

问题：

1.《盛大娱乐·小说》是什么类型的杂志？ 1分

2.起点中文网的网址是什么？ 1分

3.《盛大娱乐·小说》多长时间一期？ 1分





第二关·深圳网域

《华夏Online》宠爱一生

《华夏Online》以中国上古神话传说和历史风貌为背景，参考《山海经》、《淮南子》等著作，生动的刻画了一个令人神往的远古玄幻世界。游戏基本遵循了正统角色扮演类游戏的特点，在中国古代神话传说的基础上构造了游戏背景和任务体系，通过与怪物和邪神的战斗冒险提升等级，并收集神话传说中的奇珍异宝。

《宠爱一生》是《华夏Online》的第三部资料片，新增加多项特色鲜明的游戏内容：

1.宠物系统——可爱的中华远古精灵首现网络游戏。

2.套装系统——独有的个性化至强力量。

3.新城战——真实再现惨烈的远古战争。

目前《华夏Online》资料片《宠爱一生》即将发布，《家游》杂志联合深圳网域举行主题有奖活动，只要参加本活动，就有机会赢取由深圳网域提供的《华夏Online》主题周边可爱的老鼠公仔15个、精美华夏打火机10个。

问题：

1.《华夏Online》最新的第三部资料片叫什么？ 1分

2.在新的城战中，参加华夏赤水城战的城主最多有几个？ 1分

3.《宠爱一生》的四个远古精灵分别叫什么？ 1分

支持网站：





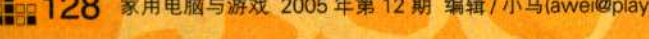












第四关·北之辰



挑战新概念极限动作

《挑战》由韩国著名游戏公司 Gamehi 花费巨资，历时 3 年精心打造的新概念极限动作网络游戏。以 Gamehi 自主研发的图形引擎塑造的《挑战》，华丽画面结合 90% 的真人捕捉动作所构成的动作效果，让动作表现无懈可击！设计独到的职业系统，配合海量任务系统，暗黑武器系统等优秀游戏设定，《挑战》在韩国屡获网游大奖。

目前《挑战》正在火热公开测试中，《家游》杂志联合北之辰举行有奖问答活动，只要参与此活动，就可参加幸运抽奖，奖品是由北之辰提供的《挑战》主题 T 恤衫和便签本 20 套。

问题：

1.《挑战》的公测时间是几月几号？ 1分

2.《挑战》在中国的代理公司是？ 1分

3.《挑战》截至 12 月 1 日开放了几种职业？ 1分

第五关·寰宇之星



明星世界我主宰！

《明星志愿 3》结合了历代作品的优点，是部结合经营、恋爱、养成的作品。在事业经营的部分，加入了玩家最期待的组团、自制、以及剧情编辑等系统。

在艺人养成方面，游戏中玩家可以经纪的艺人多达 12 位，而且每个艺人都有独特、专属的剧情事件。

《明星志愿 3》不光有事业经营，还有大家期待的恋爱养成部分！玩家除了可以从经营经纪公司体验到艺人的成长与辛酸之外，还能经由和其它角色的互动感受到演艺圈的人情冷暖。不过在庞大的事业压力下要分身谈感情并不容易，是不是能够爱情事业两得意，就得看玩家自己的造化啦～

三题全对者将有机会获得冲击波炫酷音箱一台。

活动奖品：

《复活：秦殇前传》 10 套

寰宇多功能腰包 10 个

冲击波 SC-2107 音箱 1 个

问题

问题一：在《明星志愿 3》中玩家扮演的角色是什么？  1分

问题二：在《明星志愿 3》中，玩家是否可以演绎爱情？  1分

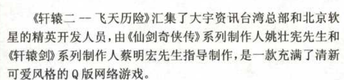


问题三：《明星志愿 3》的研发公司是哪家？ 1分

第三关·网星



轩辕二邀你飞天历险



《轩辕二 -- 飞天历险》汇集了大宇资讯台湾总部和北京软星的精英开发人员，由《仙剑奇侠传》系列制作人姚壮宪先生和《轩辕剑》系列制作人蔡明宏先生指导制作，是一款充满了清新可爱风格的 Q 版网络游戏。

玩家在《轩辕二 -- 飞天历险》中不仅能看到熟悉的《轩辕剑》系列的场景，更能和曾经无比熟悉的人物共同冒险，再次经历曾经熟悉的剧情，甚至可以用自己的双手，通过自己的努力，改写那些曾经让自己充满遗憾的历史。

《轩辕二 -- 飞天历险》用不高的机器配置，营造出一个清新可爱的 Q 版世界，无论是凶神恶煞的修罗男，还是清纯脱俗的修罗女，或者是童趣可爱的镜童女，抑或是英俊帅气的人族男，再配合丰富多样的造型设计，让你拥有一个最完美的形象。

为了庆贺《轩辕二 -- 飞天历险》顺利商业化运营，网星游戏乐园联合《家游》举行主题有奖问答，只要参与本活动，就可以参加幸运抽奖活动，获得由网星游戏乐园提供的充气猪、手机链、精美挎包各 10 个。

问题：

1. 摆摊的时候最多可以同时出售几个物品？ 1分

2. 一阶公会任务的最终 BOSS 名字叫什么？ 1分

3. 防风墓地外有 3 个见到女性就过来搭讪的僵尸，他们的名字是油浸僵尸、熏制僵尸和什么僵尸？  1分

第六关·天纵网络

漂移在上海

国内首款大型实景网络赛车游戏《飚车》在 11 月做出大的改版，惊现法拉利酷车，同时 SEGA 贴图店也将开张，这里会出现世嘉公司旗下各类游戏中的卡通人物造型，颜色鲜艳，极为夺目，是崇尚卡通文化，尤其是飚车女性玩家装扮车辆的不二选择。另外 12 月将推出期待已久的实景上海地图，《家游》杂志特联合天纵网络举行主题有奖问答活动，只要参与活动就可幸运抽奖，奖品是由天纵网络提供的《飚车》主题精美周边礼品，包括价值 10 元的飚车点卡 +2006 年飚车主题台历 10 套，飚车主题烟灰缸 10 个。







问题：

1.《飚车》中头文字 D 赛道有几条赛道？ 1分

2.《飚车》第二届中韩对抗赛将选派几名选手到韩国参加总决赛？ 1分

3. 11 月的改版中出现一辆游戏中前所未有的酷车，是什么品牌？ 1分

END

以上所有图片仅供参考，以实物为准。

本次活动解释权归《家用电脑与游戏》杂志社所有。



2005年总目录

电娱实况

新作速递(单机部分)

新作速递(网游部分)

游戏观点

第一频道

金山专区

目标专区

网易专区

天堂专区

九城专区

盛大专区

完美专区

极限攻略(单机部分)

极限攻略(网游部分)

网游记

家游竞技场

MOBILE 地带

游戏科技

特别企划

文渊阁

文渊阁·K 文

玩家广角·历史

玩家广角·文化

玩家广角·周边

玩家广角·生活

【剪报代码:1260】

转眼间精彩的 2005 年就这样过去了，白雪皑皑的日子里，酷玩街上格外温暖。圣诞节欢快的气氛弥漫在空气中，让人不由自主的兴奋起来，五彩缤纷的圣诞树下有没有你企盼一年的礼物？如雪片纷飞的贺卡里会不会藏着让你惊喜的小秘密？

重量级的 Yomi 带来了重量级的礼物，千万别挑花了眼哦！



邮购方法及注意事项

1、邮资标准：每张汇单不论邮购产品数量多少，邮资一律为 10 元(含每件包裹的挂号费 3 元及包装邮递费用，未付邮资遗失不补)，一次性购物满 100 元免邮资。

2、请于汇款单附言栏注明邮购产品编号及数量，会员标明会员号。

(参照下图示范)　　中国邮政汇款单

用户填写			附言(以30个字为限)
业务种类	邮局通知汇款□　自行通知汇款□(24小时□　2小时□　实时□)		
附加服务	入帐□　邮购□　回执□　礼仪□		
收款人姓名	邮购部	汇款金额(小写)：佰 拾 万 千 佰 拾 元 角 分　货款金额+10元(邮费)，满100元免邮费	邮购物品编号及数量
收款人地址(或开户局及帐号)	北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室《家用电脑与游戏》	收款人邮编 100036	会员请注明编号
汇款人地址	您的详细地址		
汇款人姓名	您的姓名	汇款人邮编 您的详细邮编	

机印记录	汇票号码	汇款金额	汇费	手续费	收汇日期

经办员：　　复核员：　　事后检查：

会员征集进行中

非会员用邮购价购买任意一款产品即能成为会员，我们会在给你邮寄产品的同时附上你的会员卡！记得收到会员卡就赶紧和 Yomi 联系，把你的详细资料通过 e-mail 或直接打电话告诉我们。

会员热线：010-88146001 转 13(工作日 9:00—17:00)
E-mail：kittyxwm@playgamer.com



圣诞礼品屋

动漫的世界无限精彩，神秘的主角就要出现，有 cos 你就是绝对主角。



NEW 编号：1036 邮购价 ¥128 会员价 ¥108

BLEACE 死神手办恋次 & 一护

超大版 bleach 死神精品人物模型，无论是手持斩月的一护还是挥舞蛇尾丸的恋次，都表现的惟妙惟肖，高约 15cm，做工精湛，收藏必选。



NEW 编号：1037

高达系列机体模型 6 件套

邮购价 ¥88 会员价 ¥78

三款脉冲高达加三款渣古战士的完美组合，成就你最强大的机动战士部队，每款机体都有其独特的配件，可供自由安装，机体关节活动自如。一套 6 款、独立包装、高约 10cm。



编号：3030

犬夜叉 cos 之符咒念珠

邮购价 ¥30 会员价 ¥28

任凭犬夜叉再强悍也敌不过戈薇的那句"坐下"咒。把这款由黑念珠及犬牙组成的 cos 道具送给心爱的女孩，让爱的符咒降临吧。



NEW 编号：1038

哆啦 A 梦 2 代场景盒装扭蛋

温馨的平安夜，约三五好友，分享这盒齐集哆啦 A 梦经典场景的盒装扭蛋，看看你是否能拆到自己最爱的那一款，还有一个隐藏版等你来发现哦。全 5+1 种(1 款隐藏版)，全封闭包装。

邮购价 ¥88 会员价 ¥78



NEW 编号：1039

CS 兵团场景圣诞特别版

即使在平安夜，警匪两派势力也不肯消停，加 T 兵团已经在雪地里摆开了架势，乔装成圣诞老人窜房上瓦，把自己包裹成雪人，或是来个驯鹿的 cos，Q 版的人物溶入圣诞的欢快气氛中，搞笑非常。

邮购价 ¥88 会员价 ¥78



NEW 编号：1040

朽木露琪亚蝴蝶胸针

邮购价 ¥16 会员价 ¥12

编号：3031

死神标志项链

邮购价 ¥16 会员价 ¥12

编号：3033

火影木叶头带

邮购价 ¥16 会员价 ¥12

这三款标志性周边专门为死神、火影的终极 fans 们精心准备，热闹的化妆晚会上，只需一件立刻亮出你的身份。



NEW 编号：2043 **阿兹漫画大王**　编号：2044 **吉祥寺咖啡屋**　编号：2045 **天使怪盗**

三款均为 邮购价 ¥24 会员价 ¥20

圣诞特别推出珍藏手记挂饰系列，咖啡屋慵懒的黑猫，kuso 的阿兹漫画大王还有天使怪盗中可爱的维兹，选择一款挂在手机上，让心情 HIGH 起来！全金属质地，fans 必收。



NEW 编号：3032

圣魔之血项链

邮购价 ¥24 会员价 ¥20

吸血鬼杀手亚伯·奈特罗德的标志项链，让它保护你趋散一切阴谋与邪恶，给你带来一个明媚的新年。



NEW 编号：2046

网球王子多彩挂链

邮购价 ¥20/款 会员价 ¥18/款

圣诞夜璀璨的星星里浮现出网球王子们神态各异的 Q 版头像，亮晶晶的感觉带给你精彩的圣诞节。(注：本款产品卡通头像随机，以实物为准)



NEW 编号：2047

死神六番斜挎背包

邮购价 ¥38 会员价 ¥36

造型极酷的死神六番包，完美 COS 死神原版道具，有一中袋四小袋，皮质背带，长约 60cm。

编号：1011

CS 兵团人物造型 8 件套

邮购价 ¥20 会员价 ¥15

迷你 CS 全套警匪 Q 版搞笑造型，爆笑可爱，摆在你的电脑显示器上是啥感觉，不用多说了吧！平均身高 2.5cm，太 Q 了！



编号：1026

邮购价 ¥77 会员价 ¥75

日本原版头文字 D 车型抱枕

黑色的碳纤维前盖，没错，这就是高桥凉介的 ProjectD 改造的 AE86，藤原拓海的坐驾。高级太空棉填充，柔软赛车抱枕，抱着它和拓海一起漂移！规格 36cm*20cm*16cm。



EVA 组装军装手办

邮购价 ¥60 会员价 ¥55



编号：1034

武装到牙齿的 EVA 美女，军装掩藏不住摄人的妩媚，人物制作细腻，极具收藏价值。

编号：1006

棋魂五人组人偶模型

邮购价 ¥25 会员价 ¥23

造型体现的是光与亮对弈，佐为等人观战的场景，实心硬胶材质，做工精巧，颜色柔和细致，平均高约 4cm。



编号：1032

EVA 再启动系列 4 款

邮购价 ¥36 会员价 ¥32

冷艳的凌波丽，俏丽的明日香，两套服装两款机甲，坐姿各异，栩栩如生。长约 20cm。

编号：2038

叮当手机挂件

邮购价 ¥25 会员价 ¥23

8 款超 Q 的小叮当，各自傻笑着摆着不同的 pose，完全不用担心只有 2cm 的身高，挂在手机上绝对醒目。

火影忍者带道具挂件 9 件组

编号：2004

邮购价 ¥38 会员价 ¥36

百分百超值火影收藏齐集 9 款人物和他们的随身法宝，为你创造百分百的回头率。



编号：3004

火影忍者 12 招式怀表

邮购价 ¥55 会员价 ¥49

高级表面电镀工艺完美再现火影 12 种忍术手势，进口机芯品质保证，附送的 12 招式秘笈让卡卡西亲自教你忍术。



专属于你的时尚shopping地带

游戏经典

6001—6004号价格为：
邮购价 ¥28 会员价 ¥26
6008—6010号
6018—6026号价格为：
邮购价 ¥38 会员价 ¥36
每款挂饰均含挂绳

编号：6001

夜精灵徽章（古银）
暗夜精灵徽章：优雅而神秘的种族，美丽的精灵，古老的德鲁依，拥有无限的大自然力量。

编号：6002

亡灵徽章（古银）
亡灵徽章：阴森的坟墓，刺骨的寒气，无穷的黑暗法术，吞噬着一片片尸骨。

编号：6003

兽人徽章（古银）
兽人徽章：野蛮的兽人部落，虔诚撒满的信徒，强大的牛头部族，力量是一切的源泉。

编号：6004

人类徽章（古银）
人类徽章：勤劳的人民铸造了坚不可摧的伟大城堡，各职业配合造就最完美的联盟力量。

编号：6008

精灵之月（白金）
精灵之月正是赐予月夜精灵魔法和力量的源泉。佩戴它，能感觉到月之女神的力量源泉以及月夜精灵族的无限魅力。

编号：6010

霜之哀伤（古银）
The Frostmourne（霜之哀伤），是玩家梦寐以求的魔兽世界中至高无上的武器。

编号：6023

精灵月刃
暗夜精灵标志的组成部分，暗夜女猎人的武器，这也许是魔兽中最轻灵优美的兵器了。

编号：6024

暗黑之符
破坏神巴尔、憎恨之神莫菲斯托和恐怖之神Diablo依然主宰着这个世界，戴着它吧，去暗黑的世界里封印魔神的力量。

编号：6025

牛头
牛头人（Tauren）在游戏故事剧情里是为了捍卫自己文化而宣誓效忠兽人的强大战士，以勇猛和骄傲著称。

编号：6026

火凤之符
她拥有大量生命值并能造成大量伤害，所有否定和诅咒魔法免疫，不屈的火凤凰总能在涅磐后浴火重生。


编号：6018
C&C将军－美国徽章
为Westwood 10周年纪念而特别推出的C&C系列精品挂饰，每款造型逼真，做工精湛，拥有它，让你重新回味经典即时策略军事游戏的荣誉时刻。

编号：6020
红警－盟军标志

编号：6021
C&C-NOD标志

编号：6017

邮购价 ¥15
魔兽攻防战术扑克
扑克牌的四个花色分别由四个种族的常用兵种单位构成，在玩牌的同时可以熟悉每个种族常用单位的攻防知识以及任意两个单位之间的攻防相克情况。

YOMI量贩店

编号：2042

火影之晓组织笔袋
邮购价 ¥25 会员价 ¥23
最新款ITACHI折叠笔袋，整体图案为晓之流云标志和鼬的卡通头像，方便放入各种文具，实用美观。规格20*8cm。

编号：038

邮购价 ¥9.9
梦幻世界权威攻略宝典（附光盘）
超人气网游梦幻西游的极致攻略本，全书16开，全彩印刷。

编号：5002


邮购价 ¥19.8
游戏短路（附光盘）
《家用电脑与游戏》杂志社倾情奉献，爆笑游戏漫画精选，全国热买，开放邮购，为未买到的读者提供方便。

编号：3026

邮购价 ¥40
会员价 ¥36
火影cos之佐助护手
千鸟VS螺旋丸后，佐助暴走，丢下了跟随他多年的护手和木叶护額，护額被鸣人拿去，YOMI只能收藏起护手做留念了，赠送给大家cos用。

编号：2037
火影主题腿包
邮购价 ¥28 会员价 ¥26
同时栓在腰上和绑在腿上的包包，不束缚双手，不影响运动，还有足够的空间装东西，两个小包可拆卸，随你任意搭配。规格20*35cm。

火影零钱包
编号：2022
邮购价 ¥10 会员价 ¥8

酷感十足的绿色圆筒小包，把你丁零当啷的硬币放进来，看看和青蛙包比哪个更出位！规格：直径6cm*9cm。

编号：2011
鸣人青蛙钱包

邮购价 ¥28 会员价 ¥26
漩涡鸣人的零钱包小蛤，历经自来也和纲手蹂躏后掉进了Yomi的老巢，赶紧来抢！

NEW
火影卡卡西抓绒衣
编号：3034

作为火影的头号帅哥，卡卡西的魅力实在是无法抵挡，就像这件抓绒衣给你带来的冬日温暖一样。高档晴纶绒质地，适合身高165-175的帅哥穿着。
邮购价 ¥118
会员价 ¥108

编号：2021

火影卷轴笔袋
邮购价 ¥24 会员价 ¥22
和火影卷轴书包同款式，只是缩小版的卷轴，怎么样，配齐一套吧。规格：直径5cm*23cm。

编号：2036

火影主题圆筒包
邮购价 ¥36 会员价 ¥33
最新杀到的新品酷包，印有卡卡西暗部时期的造型图案，配有背带，可背可提，设计巧妙。长约40cm。

编号：2039

EVA主题旅行挎包
邮购价 ¥43 会员价 ¥40
规格为40*25*15cm，明快鲜亮的红黑色调搭配，经典的树叶logo，美观实用，可背可提，出行上学都很实用。


死神超大圆筒书包
编号：2040
邮购价 ¥55 会员价 ¥50
这个漂亮的死神圆筒包足足可以放进去一个枕头，堪称酷玩街的巨无霸了，还有好多实用的侧兜，用它来装宝贝再好不过了。直径20*45cm。

编号：3027

鸣人cos套装
邮购价 ¥168 会员价 ¥158
九尾和鸣人热力出场，红色查克拉在木叶村中弥漫，这套百分百完全仿照鸣人的着装会让你斗志昂扬，平时穿着也很帅气。适于身高165－175cm的帅哥穿着。

编号：2014

我爱罗葫芦造型包
邮购价 ¥40 会员价 ¥38
我爱罗恐怖的沙之葫芦，COSPLAY的必选圣品，日常摆阔的极致武器，打着灯笼也找不到的好包包。规格40*15cm。

编号：2015

火影卷轴书包
邮购价 ¥38 会员价 ¥36
横仿火影卷轴设计，展开就能看见忍者的咒语。长约40cm，有红绿两款，邮购请注明颜色。

编号：2033


火影束口背囊
邮购价 ¥33 会员价 ¥30
火影包包家族的新成员，圆筒束口设计可以放置更多东西，方便实用，有红黑两款，邮购请注明。直径10cm*40cm

编号：3029

死神COS之露琪亚手套
朽木露琪亚之神奇追魂手套的完美再现版，绒布的温暖质感，暗红色的底色衬出明快的死神logo，死神的fans们，这可是寒冷季节的首选装备。
邮购价 ¥33
会员价 ¥30

编号：5014

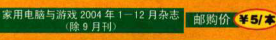
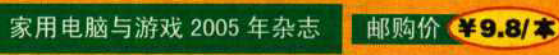
魔兽世界高阶晋级攻略（附DVD光盘）
邮购价 ¥29.9
全新热力上市的紫装级WOW经典秘笈，详尽涵盖所有副本地图攻略，9大职业天赋配点及PVP实战教程，让爱WOW的你爱上它。

编号：2041


死亡笔记本（附项链）
邮购价 ¥28 会员价 ¥25
100%完美再现传说中的死亡笔记本，死亡规则和主人公的记录完全收录，并附赠死亡铭牌项链一根，实用又cos。

编号：3010

火影真皮腕带
邮购价 ¥16 会员价 ¥13
真皮材质的火影腕带，给纷繁的火影周边带来一丝新意，男生女生带着它都很酷。


家用电脑与游戏2004年1－12月杂志（除9月刊） 邮购价 ¥5/本

家用电脑与游戏2005年杂志 邮购价 ¥9.8/本



FREE STYLE
街头篮球
STREET BASKETBALL
WWW.FSJOY.COM
COOLGENERATION
[自由]就是唯一规则
天联世纪 | T2CN
www.fsjoy.com
公测开放
无限畅玩
FREESTYLE★OPEN BETA



新玩家
ISSUE.136 2005.12
PLAY!GAMER
不在线也赚EXP——导师系统
街机格斗"超必杀"——XP必杀技
即时战略"微操作"——幻兽阵形
魔域
THE REALM OF MAGIC
网游新纪元
激情时代，冲破一切禁忌！
《魔域》公测即将开启
请登录官方网址:HTTP://MY.91.COM
输入验证码参加抽奖
验证码:MY05110040
TQ 天晴数码娱乐 TQ Digital Entertainment
网龙(中国)公司 NetDragon Websoft Inc.

药、官司与飞逝的少年

中国首起网游公益诉讼深度报道





天津·浓雾笼罩下的 24 层楼顶

那一日，天津大雾。那一夜，北京狂风。

早晨天色阴郁，出门没多久，空中便飘起了小雨，雨中的人们显得格外匆忙。坐在公交车上，看着路人一个个向后退去，仿佛在欣赏一场无声电影。这个世界与我无关。

一年前，12 月 27 日，天津一位 13 岁少年从 24 层高楼的顶上以"飞天"的姿势一跃而下。在他的遗物中，人们发现了四页遗书，其中三页分别是写给"新唱片公司"、"暗夜小组"和"师父"的绝笔，另一页则是以他自己的真名——张潇艺——写下的绝笔。除了遗书，小艺还留下了《守望者传》和《英雄年代》等四本笔记，共 6 万多字。其中 4 万字的《守望者传》改编自《魔兽争霸》，故事讲的是暗夜精灵族的邪恶战士尤第安越狱逃跑，看守他的狱卒、在小说中以第一人称出现的女主角守望者带领战士进行追捕，其间暗夜精灵与其他种族发生多次惊心动魄的战斗，正义的守望者最终制服尤第安，尤第安戴罪立功，与守望者等战士联手对付不死族，拯救了世界。

"飞天"的姿势、4 页遗书和 6 万多字的小说，令死去的孩子成为人们议论的焦点。北京军区总医院医学成瘾科开具了孩子生前患有严重的"网络成瘾综合症"的医学证明，29 岁的"业余学者"张春良三递诉状为孩子的父母打官司，《半月谈》等主流媒体再次发出"电子海洛因"的呼声。孩子希望获得安息，这个世界的人们却不给他这样的机会。

换乘地铁去火车站，报贩在车厢内高声叫卖："出事了！出事了！刘德华昨天被暗杀，死了！"车厢里一阵骚动。身边的中年男子好奇地买了份报纸，这是一份叫《法制明星》的小报，头版醒目地印着"被暗杀"三个大字。虽然大家对这类小道消息半信半疑，但它毕竟带来了谈资，原本死气沉沉的车厢热闹了一些。耸人听闻的事件总能吸引人们的眼球，懂得利用这一点的媒体才能获得更多的关注，会吆喝的报贩才能卖出更多的报纸。



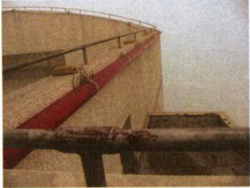
悦海花园小区就在外滩公园附近

昨天打电话给小艺的父亲张建华，他告诉我不想接受任何采访："我不想再说什么，不想再提这件事，提起来我就难受。"他的声音很沉重。张春良告诉我，前天晚上，张建华有点喝多了，在电话里向他诉苦，说媒体的很多报道让他痛苦不堪。

北京至天津的城际列车上，对面的乘客告诉我天津的航班被取消了，他只好飞到北京，再坐火车转往天津。我听着他的抱怨，努力想把注意力集中起来，却做不到，大脑好像窗外不断延伸的田野，空旷无物，只有一些零星的思绪迅速划过。

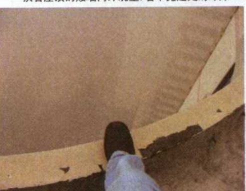
走出火车站才发现天津已被大雾笼罩，司机告诉我塘沽离市中心还有一个多小时的车程。公交车很快驶出了天津市区，雾越来越浓，对面车道上的车辆在雾中时隐时现，两旁的景物也被掩藏得严严实实。雾并没有为这座北方城市增添任何美感，反倒让我想起了《寂静岭》。这是一种让人沮丧的雾，仿佛一堵墙，将人封锁在一个以自我为中心的圈子里，让人焦虑。公交车如同行驶在封闭空间中的地铁，在大雾的包围下，看不见过去，也看不见未来。车内的人沉默着，或许并未沉默，只是我未曾注意罢了。

塘沽被人们称为京津"海上门户"，濒临渤海，跨海河两岸。海河流经的一小段已被改造为"外滩公园"，成了塘沽的一处旅游景点，也是市中心的黄金地段。这里有开阔的广场、气派的雕塑和优美的喷水池，岸边还停泊着已有三十年历史的"东方公主号"游轮。小艺一家曾经居住的悦海花园小区就在附近，晴朗的日子，楼上一定可以看到外滩公园美丽的景致。



扶着屋顶的矮墙向外眺望，看不见远处的外滩

悦海花园是附近不多的高层住宅之一，步行只需几分钟。一进楼，弥漫在浓雾中的躁动立刻静了下来，光线也随之变得黯淡。小艺的父母已经从楼里搬走，听张春良说，他们的经济条件在塘沽区属于中上，父亲做生意，母亲是护士。小艺出事后，母亲悲痛欲绝，所以他们不久就搬离了这个伤心之地。走进电梯，我直接按下"24"，电梯里只有我一个人。



静静地望着脚下的迷雾

电梯很快升到了 21 楼，那天清晨，小艺就是从 21 楼走进电梯的。他先是下到 15 楼，然后搭乘另一部电梯直达顶楼。根据电梯监视器的录像，小艺走进电梯的时间是 6 时 56 分。

身后的电梯门关上，我立刻被黑暗包围，只有隔壁一条狭窄的通道有扇小窗透进微弱的光，走了几步，过道里的声控感应灯才亮了起来。这里每层有四户人家，过道两端是对着门的两户。每家的大门都紧闭着，听不见任何声音。我找到安全通道，推门进去，眼前是一截十几级台阶的楼梯。楼道内没有灯光，只有楼梯尽头半掩着的一扇门透出些许光线。空气中弥漫着灰尘的味道，电梯运行的撞击声在头顶不远处机械地重复着。我踏上台阶，一步一步向半掩的门走去，光线越来越强。



晴朗的日子，外滩的景致很美

推门出去便是楼顶，视野一下开阔起来，人仿佛从黑暗中获得了重生，清凉的空气吸进肺里，方才的压抑被一扫而空。周围很静，世间的尘嚣仿佛被拒于千里之外。走过去扶着屋顶一米多高的女儿墙向外眺望，看不见外滩，只能依稀辨认出由那个方向传来的车声和人声。周围的一切都被浓厚的白雾包围着，雾仿佛一片海，与灰蒙蒙的苍穹融为一体，冥冥中似在召唤什么。

小艺是面向外滩的方向跳下的。那是圣诞节后的第三天，星期一的清晨，天色应该才微微泛亮，整座城市还在睡梦中尚未完全苏醒。那天的天气好吗？小艺站在这儿，有没有看到远处海河的粼粼波光和广场上的那些白鸽？听着远处的喧嚣声，他的心里在想些什么？在渴望飞翔的自由，还是在期待重生？在怀念游戏中的角色，还是网吧里的战友？他是否和现在的我一样，感受到了某种无法言状的召唤？他明白生与死之间的距离吗？他知道自己将与眼前这些美丽的风景告别吗？

翻过女儿墙，我站在屋顶外伸出的檐口，静静地望着脚下的迷雾，雾中隐约现出棋子般的汽车、暗绿色的草坪和灰色的地面。曾经也以为自己可以重生，可以自由飞

翔，曾经也以为自己并不属于这个世界，生与死或许只在一念之间，又有多少人能在这一念之间被猛然唤醒？小艺是否也像我一样，站在这儿静静地回忆着往事？纵身跳下之前，他有没有犹豫过？当他如目击者所看见的那样，张开双臂、双腿交叉，飞翔在空中的时候，他看见了什么？

这一切，已经永远成为了谜。人们在小艺的遗书和笔记中徒劳地寻找答案，只是为了寻找对他们自己有利的证据而已。

走出小区，已是傍晚时分，对面的菜场热闹了起来，小贩的叫卖声、讨价还价的声音、油炸的声音，夹杂着各种香味、腥味、焦味，让我重新感受到了这个世界的呼吸。

回到北京已经很晚，路上狂风大作，让人睁不开眼。在住处整理了一会儿资料，始终没有睡意。翻看张春良带来的新书《在网路上狂奔》，里面收录有小艺小时候的一些家庭照片，那个曾经的幸福之家现在却叫人心碎。书中节选了张建华夫妇写的《宝宝成长记录册》，父母的舔犊之情和期待之心在只言片语间流露无遗；与之相对的是书中所选的小艺的《张潇艺自传》，字里行间却让人感觉到他内心的自卑。

书的后半部分全文转载了小艺的《守望者传》，这个只有 13 岁的孩子在小说中所表现出的流畅的文笔、丰富的想像力和结构组织能力让我惊讶。虽然情节并不复杂，人物也不够饱满，但他是倾注了自己全部的思想和感情，写出了他对善恶美丑这些伦理道德，爱情与友情、生与死这些人生哲学的朦胧的思考。这一切，出自一位初中生之手，一位认为自己是"什么都干不好的垃圾"的初中生之手。

"后来，我又在山上刻下了'守望者'，告诉他们不要学我。于是，我迈入了汪洋大海之中，就这样死去了。我又来到了第一次死亡的地方，天使憎恶我，赛娜也不愿见我，我被审判，打入地狱！

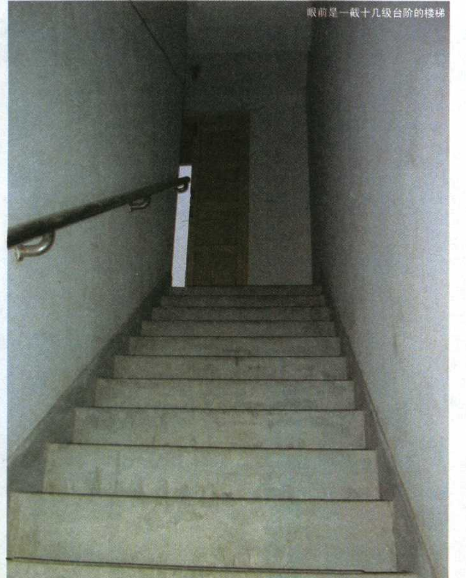
"我看了一下世界，那些玛雅人修建了城堡、庙和祭坛，希望我能复活，可是我知道我罪孽深重，只能暗地哭泣。

"我得到了我应有的惩罚，人生本不该如此。你看现在人不一样好好地活着。"

这是《守望者传》的结局。

站在窗口，眺望远处马路上长蛇般的灯光和重重叠叠的阴影，这个世界已经安睡了吧？斯汀的歌声仍在我耳边萦绕："Tomorrow's rain will wash the stains away. But something in our minds will always stay...On and on the rain will fall. Like tears from a star like tears from a star. On and on the rain will say. How fragile we are how fragile we are."（明日的雨水会将这血污洗净，但总有些思绪会缠绕在我们心中……雨不停地坠落，像星星的眼泪，雨不停地诉说，诉说着我们的脆弱。）

第二天北京天气转晴，气象预报说随着强冷空气南下，连续数天的重度空气污染将有所好转。经过一夜的狂风，天津的雾应该也已经消散了吧。


眼前是一截十几级台阶的楼梯

周围的一切都被浓厚的白雾包围着

坐在出租车上，电台的交通新闻正在播报昨日京津塘一带频繁发生的交通事故，有多人死亡。播音员仔细描述着出事车辆的型号、颜色，事故的起因和经过，以及目击者的陈述。

司机忽然开口说："人都死了，还播它干什么。"

我心里一震。

■张潇艺的四封遗书

> 新唱片公司的人：阿道我走了。我也没排练什么节目，这是没用。可你们要继续干好哦！要唱歌一定要有 S.H.E 的，这样我就知足了！永别了！
>
> 阿道绝笔

（编者注："阿道"是小艺的另一部小说《英雄年代》的主角。）

> 给暗夜小组的朋友们：保护好大自然，好好学习，好好玩，好好生活哦！Baby 不要吃那么多，姐姐不要那么讨厌，安答不要那么犟，我会在我死后的地方继续发扬 S.H.E，暗夜精灵的！朋友们。还要告诉角鹰骑士我这些话！
>
> 守望者绝笔

（编者注："暗夜小组"是小艺和其他四位一起玩游戏的同学的代称。）

> 师父：小徒弟走了，没有人能为您解气，我真遗憾。以后，您要高兴的活着哦！不要天天对保义那么不好，要知道别人也有别人的想法的。玩魔兽的时候要记着我哦！
>
> 小徒弟绝笔

> 我是个垃圾，真正的垃圾，什么都干不好的垃圾。我崇拜的是 S.H.E，守望者，他们让我享受到了一种快乐的感觉。我有三个知心朋友——尤第安、泰兰德、复仇天神，我在哪儿都可以更加快乐。我还有许多亲人，他们虽然骂过我，打过我，可是我知道他们对我是最好的。我还有许多老师，他们都是最好的。
>
> 可有什么用啊，我是个没有的垃圾，光会让他们失望，哎，虽说人生都有闪光点，可我的那些，都是少的可怜。我什么事情都干不好，立下的誓言有许多都完不成，圣诞刚刚过去了，我也要离开这个世界了，我相信，会有转世，会有天堂、地狱的，来世如果我还是人，我一定会是最好的孩子的！
>
> 只有一个遗愿，把我 S.H.E 的东西都给苏梦坤，我写的东西都给李炎恩，把未解之谜都给王 X，把有关恐龙的书都给孙泽玮，请不要 XX 后要给朋友的遗言，谢谢！
>
> 张潇艺绝笔

《宝宝成长记录册》(节选)

一岁。

1992年7月14日。一年余一个月的潇艺晃悠悠地开始了走路。也许是在胎中经常听音乐,一进到房间,潇艺的小手就指向录音机。

两岁。

一岁以后的潇艺开始了顽皮。也许健脑的东西吃得多了,潇艺的脑瓜显得十分聪明。儿歌念几遍,他就会背下来。一天又一天,潇艺愈来愈淘气,身体愈来愈壮实,看见吃的就抢,看见玩的就要,尤其喜欢汽车,实在没事,小嘴还哼哼儿歌。

三岁。

随着年龄的增长,潇艺的思维愈来愈活跃。经常会像大孩子一样举一反三。虽然有时事情之间联系得风牛马不相及,但小小的潇艺懂得了事情是相互依赖。……淘气的潇艺越来越狡辩,有时会使生气的父母拿他也没办法。

四岁。

四岁的潇艺在这一年着实让人有些头疼。自己想做的事情不管是对与错,非就得做到。因为这样,可是没少挨打。由此不难看出张潇艺的性格的确是有些犟。也许是因为从小养成的习惯,孩子每天晚上忘不了听儿歌,看童话,读故事,猜谜语。这种好读书,好学习的韧性,实在是叫我们无法比拟。聪明、顽皮、可爱,这就是四周岁潇艺给他的总结定论。

五岁。

愈来愈大的潇艺真正开始了解社会,去体验社会。经常问父母这是怎么回事,那是为什么。有时实在让父母难堪。好玩的性格实在太大,组合变形金刚、拼凑图片经常不用思考。孩子的小脑袋的确是聪明。但有时狡辩也是让人头疼,脾气犟得很。喜欢合群。自己的玩具从不吝惜的,让其他小朋友玩。也是太好面子了。

六岁。

这一年。孩子充分地显示出学习的优势。在幼儿园大班中开始了正式的学习训练,在学前班中对待学习也是一丝不苟的。多么希望他能坚持下来呀!

《张潇艺自传》(节选)

我生于一九九一年六月十七日的晚上,具体时间大人们都不记得了。那天正好是端午节。我妈妈是在港口医院生的我,我还和现在的同学王子威在一个病房呢!爸爸妈妈都很忙,所以我很小就在医院的幼儿园呆着。童年的生活是快乐的,无忧无虑的!那时,我长得很胖,而且样子很不好看,被大家起了两个外号——一个是丑娃娃,一个是大老虎。3岁开始在新港一幼上幼儿园,结识了我现在的几个朋友:闫锡伟和刘骏界。

小时候很爱背古诗,唐诗三百首那是小菜一碟。玩具更是不可计数。我那时还很爱得病,尤其是气管炎,到现在还很爱犯。

六岁我开始上小学,在草场街小学上的。那时我在一二年级的时候,总是名列前茅。三年级接触了作文,成绩就很不稳定了。那时,我还做了一次手术。在这,我也犯了一件大错误,那就是我在大商场偷东西了,在我的品德上滴了一滴不可磨灭的污点!四年级就有了英语。开始喜欢上了英语和数学。但在一次数学竞赛中,因画线段图不好好画,导致未能得到名次,也是我的一大憾事。

《守望者传》(节选)

《守望者传》

NE-Warden

本故事纯属虚构,改编于《魔兽争霸》,选自《暗夜精灵英雄史诗》

第一章 前传

在这个世界上,存在着一个古老的种族,他们十分善良,守护着大自然。他们信奉月亮女神,并于夜间活动时间较多,所以他们为"暗夜精灵"。他们十分团结,向往和平。他们有一口巨井,叫作"永恒之井",它里面含有无穷的魔法力量,谁学会了,就即将变成宇宙无敌。可他们还不知道,这就是祸源,危险就要降临在这个种族的身上……

强大的永恒之井,原来是一条通道,从宇宙燃烧军团来到这的一条通道。终于有一天,他们来了,邪恶和一场惊天动地的战斗就要开始了。暗夜精灵们用他们强大的战斗力死守在那,但守得了一时,守不了一世。敌人还是冲出来了。双方都伤亡惨重。战斗中有的魔法的攻击被溅射到永恒之井里,卷起了巨大的漩涡,它足以吞没这片大陆。这场战斗却延续了数天,这片大陆大部分都被吞没了,只剩下几个岛。剩下来的族人们了解了,他们决定永不修炼这些魔法。红龙、绿龙和黑龙送给了一棵大树魔法,被喻为"生命之树"。

可是一个战士,尤第安他保留了一瓶水,它是永恒之井的水,他又要做一口永恒之井。他做成并学会了那的魔法。他割去了双眼,而拥有了变成恶魔的能力。可这时,哨兵队长月之女祭司发现了他,上报了首领人员,决定终生囚禁他。经过上层人员的商议,他们决定留下这口新的永恒之井,但只是把它封起来,只修炼德鲁伊魔法和自然魔法。这件事就平静下来了。可似乎还有新的邪恶即将逼近……



尤第安是小艺笔下的主角之一





张春良·唤醒社会责任感的诉讼

张春良的第三次诉讼又出了些麻烦，原定于11月上旬向天津塘沽区人民法院递交的诉状，因为律师的变故被推迟了。在此前的一些报道中，中国公益诉讼网创始人李刚被作为本案的代理律师，但在接受本刊记者采访时，李刚却说他现在并不是律师，只是以志愿者的身份提供法律援助，所以出于谨慎考虑，决定不再对这起网游诉讼案发表任何评论。他说之前的很多记者严重歪曲了他对这一诉讼案的言论，比如前天《北京晨报》刊登的《公益诉讼，炒作还是善举?》一文，对他造成了很不好的影响。记者询问张春良，张春良无奈地说："我和李刚都很累，我们都处在媒体漩涡的中心。大家关注我们的同时，很多花边新闻也都出来了。"

误解总是双向的，采访者与被采访者之间，批评者与被批评者之间，圈内人与圈外人之间。正如张春良对游戏有着这样那样的误解，我们对他是否同样抱有偏见?

张春良是典型的北方人，初接触时就能感觉到一股北方人的粗放。十几年前他来到北京，据说曾在中南海警卫局任职，之后参与过三农、国有资产和军工企业改革等课题的调研，现在的身份是《中国经济导报》社网瘾防治中心常务副主任，民间给他的身份是"业余网络游戏研究者"。《中国经济导报》是国家发展计划委员会主办的一份经济类报纸。

张春良待人接物很客气，交谈时语气自信，语速较快，善于控制谈话的节奏。之前看过他写的《网络游戏忧思录》一书，书中对网络游戏存在着极深的误解，而且漏洞颇多。但在这次的交谈中，他的许多言论却让我们感到吃惊。尽管他对网络游戏仍然缺乏了解，把"虚拟装备"称为"虚拟设备"，对单机游戏更知之甚少，但他的自我纠正能力很强，在他带来的第二本书《在网路上狂奔》里，已经修正了之前犯下的许多错误。尽管他在举例时多次将游戏与毒品、毒药作比较，可以看出他在潜意识中仍然把游戏当作一种"毒性"很强的东西，但他同样强调游戏的利大于弊，主张一分为二。尽管他在新书里仍然称网游厂商为"电子贩毒者"，认为它们在刻意地"销售沉溺"，但他在谈话中却表现出了对网游厂商的理解。这些看似矛盾的言论，或许也说明了他的思考和转变。

"网络游戏的致害问题已经到了这么严重的程度，很多受害的家庭找不到地方申诉，就算没有张春良，也会有李春良、王春良站出来。"

记者：从去年年底小艺自杀到今年10月初您提起诉讼，中间已经过了近一年时间，为什么到现在才起诉?

张：我是在今年1月从《京华时报》上读到小艺自杀的这篇报道，当时我正好在做网瘾的调查，所以马上赶往天津，想去探访小艺的家庭。但走到他们家门口的时候，我听见母亲在里面哭泣的声音，最终没忍心去打扰他们。第二个月我再去的时候他们已经搬家了，一直到今年6月，我才通过《半月谈》的编辑联系上了小艺的父母张建华夫妻。和他们交谈，了解了小艺生前的一些事情，看了小艺生前的照片和他写的笔记，感受到他们在失去儿子后对生活的无望后，我觉得很受震动。于是和他们达成共识，一起用法律武器来维护受害者的权益。

记者：在这起诉讼中，您的身份是什么?

张：我是作为原告的代理，协助他们做一些工作。小艺的父亲张建华和我之间有正式的授权协议，委托我替他们维权。

记者：您打这场官司的主要目的是什么?

张：我的目的是唤起公共决策者和法律专家的注意，唤醒国内网游企业的社会责任感。喝变质饮料生了病，我可以向消协投诉，消协会为我维权；汽车有召回制度，设计有缺陷的要召回，这些都体现了企业的社会责任感。网游的伤害现在已经很具体了，那么网游厂商是不是也应该负担起这种责任？玩家作为消费者，身体受到影响，学习受到影响，疏远了家庭关系和同学关系，最后甚至分不清虚拟世界和现实世界，引发一系列悲剧。他们本应该是未来挑大梁的人，却被网游害了，成了网游繁荣的牺牲品。一个企业光向国家交税是不够的，你也有责任对自己生产的废渣、废水进行处理，网游厂商是否也应该对自己所造成的社会负效益承担责任？现在网游厂商不仅不承担这种社会责任，反而还是国家扶持的高科技产业，头上带着高科技的光环，享受着国家的一系列优惠政策。对于那些受到伤害的老百姓，你让他们怎么去维权?找谁去评理?找谁去索赔?一个行业只有认清自己的责任，不断纠正自己的行为，才可能壮大。

记者：很多人认为您是在炒作自己。

张：有人说我打官司是为了炒作，为了卖书。其实公益活动本身就是一种炒作，只有炒作才能让更多的人来关注公益话题，让公益事件的影响最大化。我是在炒作，但并不是为了炒作我自己，而是为了炒作这件事情。我帮张潇艺打官司，大家在关注我的同时，更是在关注这件事情。网络游戏的致害问题已经到了这么严重的程度，很多受害的家庭找不到地方申诉，就算没有张春良，也会有李春良、王春良站出来。

记者：张建华夫妻之前有没有想过寻求法律途径来为儿子讨回说法?

张：他们在出事后找过有关部门，但没有得到任何答复。这些部门像踢皮球一样把责任推来推去，之后这事就搁浅了。

《网络忧思录》和《在网路上狂奔》

记者：诉讼过程中您遇到的最大困难是什么?

张：最大的困难是缺乏专业的法律人士，虽然先后有20多位法律界的朋友参与过证据收集，但他们都是志愿者，而且这种诉讼毕竟没有先例，所以希望能有更多的专家向我们提供法律援助。还有就是缺乏专业玩家的帮助，只有他们才能把整个事情的过程向我们描述清楚。我也希望有更多的沉溺少年和我联系，让我能够了解他们的状况。

记者：您的前两次诉讼被法院拒绝受理，接下去还会继续上诉吗?

张：是的，下周我会第三次去天津递交诉状。接下去我们还准备发起一场集体诉讼，我已经联系了22个家庭，起诉对象暂时不便透露，但可以告诉你是国内网游厂商代理的某款国外游戏，地点在上海或是北京，到时候我会把国内的运营商和国外的开发商一起告上法庭。张潇艺是一个个案，是一个游戏毒害了一个少年，不健康的游戏会对很多孩子造成不同类型的伤害，所以我们把受害的家庭集合起来，请他们对一款游戏进行集体诉讼。集体诉讼和天津的这次诉讼之间没有关系，只是一先一后，但这两件事都会办。天津的诉讼就算失败了，也不会影响我集体诉讼的决心。

"就算它不是网络游戏，也应该对小艺的死负责，所以没必要纠缠在'网络'这两个字上。"

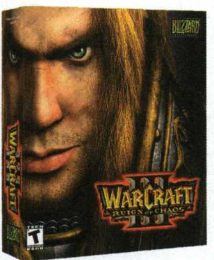
记者：小艺生前玩的《魔兽争霸》并不是一款网络游戏，您为什么要把它作为网络游戏致害的证据?

张：当时我对网络游戏的了解不够充分，我自己也是一边在做一边在修正自己以前的想法。这个问题在我的新书里也提到了，后来我去国家新闻出版总署问过，寇晓伟司长对网游有明确的定义，一个是广义的，一个是狭义的。狭义就是指MMO，广义是只要在互联网上通过多人连线互动的都算网络游戏，《魔兽争霸》实际上可以归入广义的网络游戏。就算它不是网络游戏，也应该对小艺的死负责，所以没必要纠缠在"网络"这两个字上。

记者：《魔兽争霸》在美国被定为"T"级(Teen)，即适合13岁以上的玩家，包







《魔兽争霸 III》在美国被定级为"T"

装盒上有明确标注。在中国发售时则没有分级,您认为这是谁的责任?

张:我觉得政府、厂商都有责任。审查制度没有对游戏作细致的分级,只要没有暴力血腥等内容就可以通过,没有考虑到成瘾这些问题。这方面教育部门也应该介入进来,因为他们更了解孩子的心理。销售商也没有尽到提醒消费者的义务,比如有人带了一个装着农药的矿泉水瓶,放在那儿,瓶子上没有贴农药的标志,结果被不知情的人喝了,出了人命找谁?当然是找这个带瓶子的人。

记者:国家明文规定严格限制未成年人进入网吧,小艺沉迷游戏,网吧应该有直接责任,为什么您选择起诉暴雪而不是网吧?

张:网吧当然有连带责任。不过就像制毒和贩毒,没有制毒的哪来贩毒的?网吧只是传输渠道,所以我要先告制毒的。

记者:小艺在网吧玩的很可能是盗版游戏,起诉暴雪是否欠妥?

张:法院也提出过这个问题。但你是制毒者,贩毒者的毒品是偷来的还是买来的,这没有本质区别,不会因此而减少毒品的危害。如果没有这个毒品,你想偷也找不到地方偷。既然你把毒品制造出来了,就应该承担责任,只是承担责任多与少的问题。

记者:父母发现小艺去网吧玩游戏的时候,他已经是网吧的常客了。父母平时是否有些疏忽?

张:这可以说是中国家庭的一个特色,为什么中国的好多孩子都沉迷于网络游戏?你有没有听过"我想去桂林"这首歌,就像里面唱的,有时间的时候没钱,有钱的时候没时间。很多父母平时工作都很忙,很少有时间和孩子沟通,等他们发现问题时已经晚了。现在孩子的压力普遍比较大,家长又太忙,没时间照顾孩子,孩子就容易厌世,走进虚拟的世界。这是家庭教育的失误,但绝不是孩子沉迷游戏的主要原因,主要原因还是网络游戏对孩子的吸引力太大。我打这个官司,一是对孩子寄托哀思,二也是为他的父母洗脱不白之冤。是不是所有受到伤害的家庭都是家庭教育的失误造成的?我认为不是。

记者:您在诉讼中提出的 200 万元索赔金额的依据是什么?

张:理赔标准是律师提出来的,主要分为两部分:一部分是父母把孩子从小抚养到大的费用;另一部分是精神损失费。在孩子沉迷游戏的这段时间里父母一直在操心,孩子自杀后父母的精神也受到极大的打击。

也许有人会说自杀索赔没有道理,那如果孩子不是自杀,而是被人杀害,该不该索赔?我们现在是在寻找凶手,这个凶手存不存在,需要法庭来论证。每个事故都有责任人,这辆车把那辆车撞了,这辆车就是责任人。现在这么多网游致害的案子,却没有一个责任人。

"如果这场官司能够让政府和企业关注自己的责任,让沉迷游戏的孩子的数量减少几个百分点,我觉得张潇艺的死就是值得的,他的生命价值就不亚于刘胡兰。"

记者:小艺生前沉迷游戏到了什么地步?每周大概去几次网吧?每次玩多长时间?

张:这个我没做过了解,只能说他常去网吧玩。为了去网吧玩游戏,他把每月给学校的 100 块钱伙食费省下来,出事前人很瘦,1 米 75 的个子只有 95 斤。自杀前他在网吧连续玩了 36 个小时的游戏,你说算不算沉迷?

记者:从小艺的遗书中可以感觉到他的孤独和自卑,您觉得这种孤独和自卑是游戏造成的,还是现实造成的?

张:我觉得是游戏造成的。玩了游戏之后,他已经分不出虚拟和现实了,这是他自杀的一个重要原因。

记者:游戏怎么会造成他的自卑?

张:可能是他在游戏中遭受了某种挫折。这是属于小艺的秘密,已经随着他的一跳而无法知晓了。但我认为这应该是游戏造成的。

记者:您认为是游戏直接导致了小艺的自杀,还是游戏只是一个导火索,激化了其它潜在的问题而导致了他的自杀?

张:可以这样理解,我砍了某人一刀,你上去又踹了他一脚,把他给踹死了。你没踹那一脚,他可能也活不成;但既然你踹了这一脚,你就应该承担责任。

记者:如果小艺没有接触游戏,他会不会选择自杀这条路?

张:如果没有游戏,他至少不会选择以这种方式自杀。有人痴迷于其它的东西,可能会撞墙而死,可能会跳海而死,但小艺为什么要采用飞天的方式?他是在模仿游戏里的守望者。有人说孩子生前就有精神疾病,你凭什么这么说?你给他把过脉还是给他相过面,你见过这孩子吗?如果有孩子被车撞死,我们能不能对他的父母说,"你孩子脑子里缺根弦,自己往车轱辘里跑"?

记者:"飞天"的姿势很特别吗?

张:你不觉得很特别吗?我在部队的时候跳过伞,这需要很强的心理素质和专业的训练。很多人跳楼自杀,没到楼下就死了,那是被吓死的。张潇艺始终保持这种姿势下来,因为他没有想到自己会死,他认为死了还会重生。

(注:《魔兽争霸》中的战斗单位并没有特殊的跳跃动作,《天堂 2》暗夜精灵的视频中有类似的跳跃姿势。)

记者:一般初中老师只要求学生写几百字的作文,刚上初二的小艺写了 6 万字的小说,您认为这和游戏之间有关系吗?

张:这种写作才能肯定是游戏赋予他的,他在小说中用了游戏中的场景、情节和角色,这说明游戏确实能丰富人的想象力,有益智的成分。所以我们对游戏也应该一分为二地看待,让它趋利避害。

记者:您的新书中用 80 页转载了小艺的小说,这是出于怎样的考虑?

张:这些内容我得到了他父亲的授权,我们之间有合法手续,出版之前我也给他父亲看过这本书。张建华夫妇愿意把这些内容公开给社会,就是希望告诫更多的孩子和家庭。书是对一个曾经幸福的家庭的纪念,也是对其他人的警醒。包括我这场官司,如果这场官司能够让政府和企业关注自己的责任,让沉迷游戏的孩子的数量减少几个百分点,我觉得张潇艺的死就是值得的,他的生命价值就不亚于刘胡兰。

"现在好多媒体都在利用我骂网游,我也成了被利用的工具。"

记者:您在《网络游戏忧思录》里提到"2001 年与网络有关的犯罪占总犯罪量的 0.6%,2004 年占到了 21%",这个数字是从哪儿来的?"与网络有关的犯罪"是否不仅仅是指网络游戏?

张:这是《北京广播电视报》上刊登的公安部公布的数字。与网络有关的犯罪是一个很大的范畴,比如在网上把信用卡给盗了,把资料库给黑了,不是所有的犯罪都和网络游戏有关。

记者:但这个数字出现在书里,很多媒体引用它作为了网络游戏危害的证据。

张:我在书里使用的时候是没有错误的,但很多媒体在引用这个数字的时候有误解。

记者:您在书中还提到中国有 2000 万网游少年,其中有 260 万网游成瘾少年。而根据 IDC 公布的数字,2004 年我国网络游戏用户的总数只有 2025.2 万。您的数字是从哪儿来的?

张:《人民日报》有一篇报道采访了寇晓伟、陶宏开和我,我记得晓伟在里面提到过这个数字。陶然(北京军区总医院网瘾咨询中心主任)在他的书里写的是"460 万"网瘾少年,我当时没敢引用,还是觉得 260 万比较合理。

(注:记者事后查阅了这篇报道,寇晓伟司长的原话为"据最新统计,我国网民达 1.03 亿,其中青少年网民占 80%。青少年上网大多以玩游戏和聊天为主,网络成瘾、网络受骗、网络犯罪等问题日益突出。广州市穗港澳青少年研究所日前公布的一项调查报告显示,10% 的中学生有网络成瘾综合症的倾向。")



暗夜精灵是小艺最喜爱的种族





张春良开设的“网络沉溺公共救助网”

记者:《网络游戏忧思录》中提到的那些案例,您是否亲自求证过?

张:每一个案例我都是通过公检法部门拿到的资料。我以前在警卫局工作,所以公检法系统我都很熟。先是上网找到这些案例,然后联系当地的检察院,每个案例的卷宗复印件我都有。预审员的卷宗比什么都管用,预审员问得比你记者还详细。网上的东西你可以半信半疑,但这些卷宗都是真实可信的。我亲自调查过的案例有通州的和沈阳的两个,我和他们的家长接触过。

记者:您在书里并没有对网瘾和网络游戏瘾作区分,这是不是不太严谨?

张:网络游戏可以成瘾,聊天也可以成瘾,把所有的网瘾都归到网络游戏上是不对的。至于玩游戏成瘾的占多少,聊天成瘾的占多少,我没有做过具体统计。以前游戏成瘾的可能多一些,现在裸聊的多了,聊天成瘾的可能也会多一些。作这样的统计需要花很大的精力去调研,如果没有一定的人力物力,很难做到统计学上的区分,我们下一步也准备做这个工作。

记者:但现在的结果是,大家一提到网瘾就会想到是玩网络游戏上瘾。

张:确实有好多游戏厂商为网瘾背了黑锅,只要孩子上网成瘾,父母就认为是网络游戏惹的祸。这也是因为网游厂商的企业文化没做好。为什么网游厂商总挨骂?你把游戏直接丢给孩子,孩子一出事,被骂的肯定是你们游戏公司。你们为什么不面向家长呢?比如你们的游戏先通过媒体介绍给家长,再让家长去引导孩子该怎么去玩,家长同时也得到一种愉悦,孩子和家长一起玩的时候也会有一种哥们的交流。

记者:很多家长可能连电脑都不会用。

张:可以做一本杂志,帮助家长去了解游戏,让游戏走进家长的心里。家长也可以知道该怎样去监护孩子,可以告诉孩子什么是好游戏,什么是不好的游戏,也能把握住孩子玩游戏的度。

记者:成瘾的诊断是否有标准?

张:国内外都没有一个统一的标准。比如你一天上网10个小时,看会儿新闻,看会儿电影,听会儿音乐,玩会儿游戏,虽然时间长,但很容易就离开了,这不算是上瘾。相反,如果你每天只玩5个小时,但不玩不行,不玩就要自杀,这就是上瘾了。网瘾的诊断需要国家有关部门制定一个标准,我们也会协助政府去做这些事情。

记者:没有标准的话,成瘾玩家的比例是怎么得出来的?

张:沈绮云(北京市委民盟教育改革与发展研究室主任)作过一个调查,统计出来有一个比例,陶宏开也有个比例,具体数字我记不清了。我觉得这些数字都有点夸大,你要我说出具体的比例,我也不知道。现在的整个舆论环境对网游的发展都不太有利,网游也需要大家的支持。我现在做的这些事情并不是在歧视游戏,媒体的很多报道可能有点变味,但我对网游的抨击一直不是很厉害。

记者:《网络游戏忧思录》这本书对网游的抨击还是很厉害的,在序言中您称之为“新一轮鸦片战争”。

张:我这本书主要是突出了网游的负面性。网游是一把双刃剑,它也有有利的一面,有利的一面比不利的一面更多,我这本书只是抓住了游戏不利的一面进行抨击,并不是要把网游一刀砍死。现在好多媒体都在利用我骂网游,我也成了被利用的工具。

记者:我看了魏巍对您的《网络游戏忧思录》这本书的评价,他把网络游戏称为“当代资本主义最肮脏、最腐朽的文化垃圾”,您认同他的观点吗?

张:魏巍他们都是老同志,他们的忧国忧民之心可以理解。我尊重他们,但他们的观点有些(偏颇),缺乏对游戏的了解。

“很多14岁左右的孩子都有自杀的念头,包括我小时候也有自杀的念头,小时候我英语考了6分,也想过这些事情。”

记者:尼采因哲学而自杀,梵高为艺术而自杀,我们能因此而批判哲学和艺术吗?

张:他们是为了追求哲学和艺术的最高境界,表现出对死亡的无畏和对所从事专业的升华。他们在各自的领域内都有很高的造诣,我们没有站在那个高度上,所以无法理解。你能把喝酒自杀的人和为哲学而自杀的人放在一起比较吗?有的人的死重于泰山,有的人轻于鸿毛。网游毒害的是这一代青少年,他们是中国先进劳动力的代表,他们应该为社会创造更多的价值。现在中国的网游产业实际上是把青少年口袋里的零花钱转移到少数厂商的钱包里,这是一个资本转移的过程,中间没有创造任何价值。

记者:不仅仅是网络游戏,其它娱乐产业应该也是这样吧?

张:像电影、电视剧这些娱乐产品都能给观众带来精神上的享受,当然网游也可以,但网游同时也会带来很多负面效应。我拿走你的钱,可能给你带来欢笑,也可能对你造成伤害,你会选择哪一个?看完《英雄》后,你可能觉得张艺谋拍片也就一般,但画面还不错,这和看完淫秽录像后的感觉能一样吗?文化产品的社会功能有正的也有负的。

记者:您认为网游上瘾主要是由哪些因素造成的?

张:一是无休止地升级,玩家通过游戏中虚拟角色的成长获得满足感;二是游戏作为一个虚拟陌生的环境,抛开了现实,玩家可以在里面为所欲为;三是游戏有交互性,比如玩家之间可以一边玩一边骂。

玩游戏上瘾其实可以理解,游戏应该能让人上瘾,不上瘾就没人玩你的游戏。但你应该让什么样的人上瘾?成年人有自制力、有辨别力,未成年人没有,你为什么要让他们上瘾?当然也不是每个人都会上瘾,上瘾也是一个认知的过程,很多人痴迷后可能就走出来了,但问题是孩子的心理都还不成熟。很多14岁左右的孩子都有自杀的念头,包括我小时候也有自杀的念头,小时候我英语考了6分,也想过这些事情。这个年龄段的孩子以为自己是大人了,但心理还很脆弱。

记者:韩德强(北航经济管理学院教授)在《网络游戏忧思录》的读后感中说,“挖雷”都让他差点成瘾,所以他每次买电脑后的第一件事就是删掉机器里自带的所有免费游戏。如果分级的话,“挖雷”应该归到适合所有人玩的游戏之列吧?

张:但你能说《传奇》、《魔兽世界》是适合所有人玩的吗?我在这本新书里说过:“即便是最大胆、最‘手眼通天’的网络游戏生产运营商们,也不敢冒天下之大不韪作出‘所有网络游戏都有益青少年身心健康’的公示;即便是得到网络游戏利益群体最隐秘支持的、倾向性最为鲜明的研究机构,也无力驳斥暴力网络游戏和网络游戏成瘾给未成年人健康带来的危害。”

记者:武侠小说、录像厅、台球厅都曾是众矢之的,网游和它们相比有什么区别?

张:那些事物只是家长的担忧,没有造成真正很严重的社会问题。网游需要玩家亲自参与和互动,对玩家的生理和心理都存在着直接的影响。比如电影,看电影的时候我只能作为旁观者看别人打,但在游戏里我可以一刀砍在你脖子上,一拳打在你脸上。电影只有这一个故事,你看100遍还是这个故事,游戏却可以不断升级。很多报道中的青少年犯罪都是在模仿游戏,那些事情不是那个年龄段的孩子能够做得出来的。

记者:您在书中提到了一些因在游戏中交恶而发生的暴力事件,这和因在现实中交恶而打架有什么区别?和游戏有直接关系吗?

张:当然有关系,这就是游戏造成的。很多事情都是由游戏里的虚拟设


张春良也在不断修正自己对游戏的看法



张春良作客本刊杂志社

备引起的，没有游戏，哪有那些虚拟设备？孩子没有自制力，一个辛苦打到的东西被别人偷了，肯定会控制不住自己的情绪。所以游戏中就不应该有这种东西存在，如果不在游戏里设计这些虚拟财产，不就不会有这么多事情了吗？我玩完了就玩完了，现在我玩完了，那些虚拟设备还在我这儿存着。

记者：但如果没有虚拟装备，游戏可能就没什么乐趣了。

张：你可以设计其它的乐趣。

“我们为什么选择暴雪，为什么只告开发商、告国外的厂商？原因就是我们不想给中国的网游产业造成伤害，我们的出发点是善意的、负责任的。”

记者：您认为政府推出的绿色游戏、民族游戏和防沉迷系统等一系列措施，是否有助于减少网游的负面影响？

张：这说明政府和厂家已经意识到而且也承认了网络游戏确实具有沉迷性，不过我对这些措施持保留意见。而且我所强调的是网游产业必须对过去和正在造成的伤害负责，一个人以前杀了人，现在向社会捐款，难道就能逃避法律责任吗？那些不健康的网络游戏在中国已经造成了非常大的伤害。

记者：“不健康的游戏”指的是哪些游戏？

张：大概有三四款吧，我不想在这里点它们的名字，等到了集体诉讼的时候你就会知道了，我暂时还不希望和国内的游戏厂商产生正面冲突。有人说“张春良状告中国网游产业”，其实根本不是那么回事。上海那么多厂商，为什么我不去告？我们为什么选择暴雪，为什么只告开发商、告国外的厂商？原因就是我们不想给中国的网游产业造成伤害，我们的出发点是善意的、负责任的。我也考虑过国内厂商，起诉他们更容易，他们就在国内，一告马上就能打起来，更会成为媒体关注的焦点，宣传效果比告暴雪要好上十几倍。但我们没有这么做。我希望大家都能换位思考，我会站在厂商的角度上为他们考虑，我们有几家厂商是上市公司，一起诉，它们的股价肯定会往下掉。以这种沉默的方式结束第一轮的交锋，我觉得我和国内网游厂商之间是有一种默契的，他们应该能理解我的做法。

记者：但下一场集体诉讼的对象将是国内厂商，这会不会违背了您不希望影响国内游戏业的初衷？

张：所以我一直没敢出手，我会力争把各方面的轻重缓急都考虑到。如果说和暴雪的官司可能不了了之的话，到时候对国内厂商的诉讼就是一次正面的交锋。不管怎样，这场官司对国内网游业的影响更多的是正面意义，我希望国内厂商能重视起自己的责任。我也已经做好了心理准备。

记者：今后会不会有人效仿而出现更多类似的网游官司？

张：我就怕出现这样的状况，大家一效仿，事情就乱了，给行业、给国家带来很多麻烦，这不是我的初衷。所以我也希望和游戏厂商见见面，打官司不是我的最终目的。其实这场集体诉讼已经策划了很长时间，家长都已经联系好了，但我迟迟没有出手，就是不想造成太多负面的东西。

记者：您有没有想过游戏厂商会有什么样的反应？

张：不管游戏厂商会有什么样的反应，我只要应对就可以了。它们有没有反应对我来说无所谓，我是在做事，不管做什么事都会有利有弊。而且这些反应不是我所能控制得了的，我只能应对。

记者：现在游戏里已经加入了“健康游戏忠告”，防沉迷系统也在试运行。作为游戏厂商，还能再做些什么？

张：我觉得这是公共政策应该考虑的问题，厂商认为自己做得很到位，但最后的实际效果怎么样呢？行业自律是不可靠的，必须有政府的监管，而且光有好的政策也不行，还必须把政策落实到位。从开发商到网吧到最后的玩家，每一个环节、每一个部门都要有很好的执行。事情的成功有 100 个因素，但失败只要有一个因素就够了。

记者：网吧是否也需要承担一定的责任？

张：是的。但国家对网吧的管理实际上也是不利的，正规网吧没法生存，就会出现很多黑网吧。黑网吧出了问题后，倒霉的还是正规网吧。我想一方面可以为网吧提供一个良好的生存空间，另一方面对于黑网吧要运用公安侦察手段。文化局、工商局都没有执法权，黑网吧门口站上几个彪形大汉，你就拿他没辙，有的还和利益集团勾结，所以必须有公安的参与。

“这瓶东西是毒药，喝死过人，我只要知道这瓶东西足以毒死人就可以了，不用知道这瓶毒药的化学成分是什么。”

记者：有人称您为“业余”网络游戏研究者，您对此是否介意？您对自己的定位是什么？

张：不介意。有人称我为“专家”、“著名专家”，其实我只是在做事情。我不配被称为“专家”，更不配被称为“著名专家”，这些称呼对我来说都是一种诬蔑，我始终达不到那样的水平。我觉得“业余学者”更符合我的身分，学者敢于提出真正的问题，能够从独立的角度、中立的立场提出自己的观点，不受任何利益集团的影响。一个政策出台后，马上有人叫好，拍政策的马屁，那是专家的做法，不是学者的做法。学者的责任是对政策进行修正，促进其不断完善。

记者：作为网络游戏研究者，您对游戏不甚了解，这是否会影响您的某些判断？

张：这瓶东西是毒药，喝死过人，我只要知道这瓶东西足以毒死人就可以了，不用知道这瓶毒药的化学成分是什么。网游产业对社会的负效应，你从网上一搜就全都有了，这么多案例还不足以说明问题吗？

记者：您的所有调查都是自费的吗？

张：都是自费的。也有人提出要给我赞助，但我没要，因为我们现在用不了多少钱。上次开会的报告厅，那么大一个场地都是别人免费提供的，茶水也是免费的。报告会、包括我出书，都有很多志愿者在帮我做，我觉得这就是一种支持。我们是在做一个公益事情，不在于挣多少钱，而在于你作了些什么。现在我们和《中国经济导报》社一起成立了一个网瘾防治研究中心，他们会提供一定的支持，帮助我们救助网瘾少年。

记者：您小时候玩过游戏吗？现在空闲的时候主要有哪些娱乐？

张：小时候玩过红白机，《魂斗罗》、《坦克大战》这些。那时候玩游戏也上瘾，老师在上面上课，我就在下面玩《俄罗斯方块》。之后很长时间没再玩过游戏，电脑上的游戏也就玩玩扑克牌、下棋之类的。网络游戏我是在开始调查网瘾问题后才去了解的，接触过《传奇》和《魔兽世界》，也看其他玩家玩过。小时候玩的游戏和现在的网络游戏是两个概念，以前的游戏不容易上瘾。现在时代变了，我们也应该与时俱进，科技给孩子带来更逼真的感受，但也更容易上瘾。

我现在闲暇的时候主要就是看看电影。我一般都是到电影院去看，一年下来看电影恐怕要花掉一万多块钱，只要是大片我都看。

记者：您今后是否会让您的孩子玩游戏？

张：我女儿今年 5 月刚刚出生。我今后肯定也会让我的孩子玩游戏，因为游戏是孩子的天性。但你必须去引导他们，帮他们做出选择。

记者：您和《中国经济导报》合作的网瘾防治研究中心现阶段主要有哪些职能？

张：一是发布中国网络沉迷危害白皮书。二是倡导保护网瘾少年，告诉家庭和社会怎样去关怀这些孩子，不要给他们太大的压力，否则他们可能会破罐子破摔，酿成悲剧。三是在保护孩子的基础上，探讨如何帮助他们走回正轨，我们会把陶然、陶宏开等人，以及全国各地治疗网瘾的方法和经验加以总结，去芜存菁，汇编成册。四是配合国家有关部委制定相关的网游产业政策，帮助产业有序发展，突出和谐社会的主题。

记者：谢谢您接受我们的采访。

张：谢谢。希望你们能把我的声音传递给游戏玩家和游戏厂商。



《在网路上狂奔》新书发布会



医院·病房内外的阳光

北京军区总医院医学成瘾科开具的医学证明，是唯一能证明小艺的死与游戏直接相关的证据。我联系上网络成瘾咨询中心的陶然主任，约好了采访时间。

一进军区总医院的大门，我就看见了路右侧的“网吧”两个大字，网吧招牌的对面就是网瘾治疗中心。寻找入口费了一番周折，其间碰见一位医生在空荡荡的会议室里用笔记本电脑玩《雷电》，游戏画面投影在大屏幕上，效果很不错。打听之后才知道网瘾治疗中心在楼的背面，与正楼及其它楼层是隔开的。绕到背面从一扇小门进去，上到二楼，却发现铁门锁着。按了门铃，一位保安出来，在询问我的来意后打开了铁门。后来我才知道，网瘾治疗中心的入口在另一侧，我看到的这扇铁门平时一直是锁着的，因为隔壁是戒毒中心。

网瘾治疗中心的布局很简单，一条走廊，两侧是孩子们的病房，顶端是陶然的办公室和接待室。两边的墙上贴着一些宣传画和标语，标语是写给父母看的，如“过高的期望，带来孩子的无望”、“交际是孩子成才的必要支撑”、“苦难和挫折是最好的老师”。靠近铁门的墙上，贴着“珍惜生命，远离网瘾”的标语，与下面那张2004-2005赛季NBA总冠军马刺队的全家福海报相比，并不显得特别醒目。

这里的气氛有些出乎我的意料，很轻松，甚至有些悠闲。走廊上不断有十几岁的少年进进出出，相互串门聊天，或是和护士、保安开着玩笑，房间里传出电视节目的声音。一位中年妇女正站在走廊上仔细读着网络成瘾的发病机理图，图中解释网瘾的形成是由于长时间上网导致“脑内与情感心境有关的神经递质五羟色胺和多巴胺失衡”，引起神经内分泌紊乱，从而出现神经症状、心理障碍、人格变化，并促使病人不断增加上网时间和程度，由此形成恶性循环。

这位妇女告诉我她是从山西带着14岁的孩子过来的，孩子在这里已经治疗了十几天，有些效果。以前在家时孩子很内向，不爱说话，不去上学，也不出去和其他孩子玩，就是坐在电脑前打游戏，白天睡觉晚上玩。喊他也不搭理，叫他吃饭也不吭声，父母着急，他就说：“没什么，你们忙你们的，别来管我。”在这里治疗了一段时间后，他至少会和父母说说话了，和其他孩子在一起，有了玩伴，心情也开朗了许多。她指了指我身后说：“喏，他在那儿。”我回头望去，一个满脸笑容的男孩正和另两个孩子从房间里边说边走了出来。

接待室的气氛与走廊上截然不同，狭小的房间里沉默地坐着两位前来咨询的家长，一脸倦容，空气凝重得让人有些窒息。陶然正在接待其他家长，我决定先去孩子们的病房看看，和他们聊聊。

走进一间朝南的病房，这是一个单人间，房间很小，十平米左右，刚刚好放得下一张单人床、一个床头柜和一台电视。阳光从打开的窗户照进来，屋里很明亮。窗户下有一把锁，保安告诉我护士会在夜间把窗户锁起来。房间里，三个少年正以不同的姿势坐在这张小小的单人床上，看着眼前满是雪花的荧屏。电视的信号很差，他们的兴趣也不在电视节目上。

住在这个单间里的北京男孩小杰今天刚刚搬进来，行李箱还没打开，放在床边。他斜倚在床上，左耳挂着耳机，眼神自信而孤傲，待人接物却很客气。小杰刚上高一，现在辍学在家，他说他每天只想在电脑前坐着，看网页、看电影、玩游戏或是听音乐。他喜欢单机上的射击游戏，最近刚玩了新出的《星河战队》(Starship Troopers)，对网络游戏兴趣不大，只是陪朋友玩过《梦幻西游》。看见电视里正在播放的奥特曼预告片，他笑了笑说，电视台怎么净放这种幼稚的动画，他说他也喜欢动漫，最爱看《全金属狂潮》。电影也是他的一大爱好，他比划着说，家里的碟片已经摞得很高了，前段时间的《生化危机》和《后天》他都觉得不错。

正聊着的时候，小杰的父母走了进来，他们已经同医生安排好入住事宜，正准备离开。母亲叮嘱小杰要照顾好自己，或许是为了表示对孩子的尊重，父亲主动伸出手同小杰握别，小杰笑了笑，也伸出了手。两只手握在一起的那一刻，我觉得小杰脸上的表情有些不自在。

我觉得小杰很健康，他并不沉迷于游戏，也不痴迷于网络的虚拟世界，只是离不开电脑。于是我问他：“你怎么会到这儿来的？”他顿了顿，用尽可能平静的语气对我说：“坐在电脑前的时候，我想杀了站在我面前的每一个人。”这句意想不到的回答让我很尴尬，一时不知该说些什么。

沉默了一会儿，他从包里拿出一叠厚厚几百页的打印纸，他说他爱看奇幻小说，所以从“爬爬网”找了部小说打印下来，带到这儿来打发时间。这时坐在他前面的一个孩子转过身来说：“爬爬、起点、幻剑书盟，这些站我都常去。”

说话的是17岁的小石，他在某部队院校读大一。小石的性格看上去和小杰不太一样，说话时显得很谦逊，但对事物却有自己独特的想法。旁边的孩子笑着说，小石之所以到这里来，不是因为玩游戏上瘾，而是因为写小说上瘾，他曾经写了一部20多万字的奇幻小说。我问小石有没有把小说放在网上，他说是手写的，这让我很惊讶。小说没有写完，小石觉得不理想，就撕掉了。我说撕了太可惜，他却说没关系，小说的基本素材都已经记在了笔记本上，故事的情节架构也都在他的脑子里，随时可以再写下来。在小石的房间里，我看到了他带来的几个笔记本，上面用钢笔工工整整地写着他所创造的架空世界的背景以及人物表等素材。为了把这个架空世界的地图画出来，他研究了一个多月，但还是不满意。他批评国内的奇幻作者缺乏严谨的态度，以为随便编造一个故事就可以称为奇幻小说。“有些故事写得太荒诞了，比如数十万重骑兵在一个小镇里呆了几个月。我想问问那个作者，这些重骑兵住在哪儿？吃什么？”

小石也爱玩游戏，他说自己是RO的老玩家，而且只玩RO。RO的外挂很猖獗，他也只好用外挂，结果先后有7个高等级帐号被封，算下来有1万多块钱被白白扔了进去。他笑着自嘲说自己在游戏里的倒霉率是百万分之一。

小石说话时脸上一直带着微笑，头却低着，不看对方，不像小杰，说话时眼睛会认真地看着和自己交谈的人。小石的语速较慢，却很有条理，看得出他是一边说话一边在思考。

我们三人从奇幻慢慢聊到将来想做的事情。我告诉他们我的目标并不高，只要能自食其力、诚实劳动就行了，白天上班，晚上回家看看电视或是玩会儿小游戏。小杰比较认同我的想法，他认为成名后很多事情会身不由己，不能按照自己的意愿去做。小石却提出了反对，他说人在世上就应该努力拼搏，让别人知道自己的名字。我说这很难，在我这个年龄，已经明白很多事情是自己力有未逮的。听了这话，小杰也提出了反对，他对我说，不管最后怎么样，人总还是应该有一个目标，并为之奋斗。看着他们，我忽然有一种感动，或是愧疚。

我问小杰的目标是什么，他说他现在的目标是把散打练好。他练散打已经大半年，年底就要去考段位。我看他的身体有些单薄，担心他过不了，他说没关系，只要加强锻炼。他说每次练完散打都会觉得很畅快，尤其在训练中和其他学员对打时。我问



网瘾治疗中心的对面有一间网吧



他怎么想起来要练散打，他说他就读的那所学校动不动就有人打架，放学时校门口总有人堵着打，自己小学、初中的时候常被人欺负。

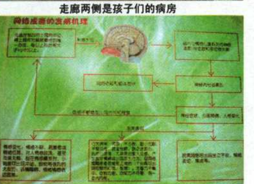
小杰有些激动，他指了指小石对我说："到这儿来的人，肯定都是压抑了很久。我们被别人欺负，只能压抑在心里。但压抑总有个限度，超过这个限度就会爆发，得发泄出来。他可能是通过写小说发泄，我是通过散打来发泄。"我想找些话来安慰他，却不知道什么话才合适。这时医生进来告诉我陶主任快忙完了，让我去接待室等他。离开前，小石高兴地对我说："用部队的一句话说就是：我终于找到组织了。"他是指找到了同样喜欢奇幻小说的小杰。

回到接待室，我看见一位戴眼镜的年轻人独自坐在那儿，和他聊了几句，他很礼貌地回答，却没有继续交谈下去的意思。过了一会儿，他站起身，推开门走出去，站在通往出口的楼道里。这时他的一个细小的动作引起了我的注意，一个小时后当陶然在办公室里向我介绍这名年轻人患抑郁症的严重程度时，这个动作又一次出现在我的脑海里：他弯下腰，拾起一个被丢在地上的纸杯，走了几步，扔进旁边的垃圾桶里。

他走回来，站在那儿默默地看着墙上贴的网瘾治疗中心的宣传照片，我走过去和他再次攀谈起来。19岁的他对《魔兽世界》很了解，他说他的朋友升到60级后不去下副本，只是在战场上刷荣誉、换装备。他问我是做什么的，我说是游戏杂志的编辑，他问是哪本杂志，我告诉他是《家用电脑与游戏》。他立刻对我说："我以前买过你们的杂志，可惜后来玩游戏，没钱买杂志了。"我说现在游戏杂志的内容不好做，都是网络游戏。他惋惜地说："是啊，自从前两年《传奇》进来后，网络游戏铺天盖地，很多都是抄来抄去，没办法。"

他的母亲从陶然的办公室里走了出来，临走前，他客气地向我告别。


走廊两侧是孩子们的病房



网络成瘾发病机理图



墙上贴着标语："过高的期望，带来孩子的无望"


网站上登出的接受治疗的孩子们自娱自乐的照片

采访完陶然已经是下午1点，走廊上很安静，孩子们正在睡午觉。透过门上的窗户，我看见新来的小杰还没睡，便敲门进去和他道别。我递给他几张名片，拜托他转交给刚才一起聊天的几位少年。我希望能成为他们的朋友，从他们身上，我看到了很多自己已经失去的东西。或许再过几年，我也会以为这些东西根本就没有存在过……走廊的那头，陶然顾不上吃饭，又在接待另一位前来咨询的母亲。

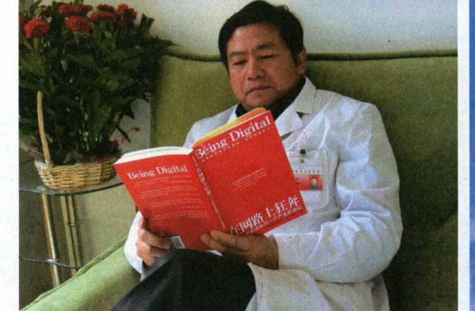
离开治疗中心前，我和保安聊了一会儿，他告诉我这里一共住着十几个孩子。他感觉这些孩子都很正常，和其他人没什么不同，都是大男孩，都会说会笑，而且都挺有礼貌，只是有的调皮，有的安静。

走出铁门，门外的草坪和小杰的房间里一样洒满阳光，可惜外面的人只看见草坪上的阳光，却看不见病房里的阳光。

我并不了解这些少年，我们之间只有短暂的聊天，这不足以让我对他们的性格和思想作出任何评价。我只知道，和小杰、小石他们在一起的时候，即便不说话，只是安静地看着雪花飞舞的电视，我也会觉得心情平和。很多人年少时都曾有过类似的经历，在他们身上，在他们的父母身上，我看到了许多熟悉的影子。

人是一个多面体，少年不懂得隐藏起不利于他们的一面。父母看到了少年无知的一面，他们尽力去纠正孩子；医生看到了少年病态的一面，他们让孩子吃药。

如果这些少年能够看到这篇文章，他们想必也会反感。因为他们需要的不是同情，而是真正的理解；不是我这样的旁观者，而是真正的朋友。我不擅长开导别人，更不懂心理疗法，我只希望在和我聊天的那段时间里，他们可以暂时忘记一些不愉快的事。



陶然·药物治疗是必需的

陶然的旧名片上写的是"北京军区药物依赖防治中心主任"，他以前主要从事戒毒和戒酒的治疗，有着二十多年成瘾医学的研究经验。今年3月，北京军区总医院网络成瘾咨询中心成立后，他的大部分时间慢慢转移到了网瘾的治疗上，同时也兼管隔壁的戒毒中心。

陶然对于网瘾的主张主要有两点：一是网络成瘾是一种病；二是网络成瘾必须用药物治疗。

对于这两点主张，很多人都提出过质疑。例如陶宏开教授认为网瘾是个认识和习惯的问题，不是病，不能用药物去治疗，药物封闭治疗一段时间后可能会有作用，但治标不治本，离开特定的环境还可能复发。寇晓伟司长也提出，戒除"网瘾"要靠"三改"：改进家庭教育、改革应试教育、改良社会文化。

尽管被诸多质疑所包围，但这里每天仍有许多家长前来咨询。陶然告诉我们，他每天都要接待十几位家长。在"陶然网络成瘾治疗网"的留言板上，我们看到既有焦急的父母的留言，也有希望自救的孩子的留言，他们都是被网瘾问题所困扰着的人们。

"不过即便没有网络游戏，如果任其发展，不改变这种内向和厌世的状态，孩子最终可能还是会选择自杀。"

记者：张潇艺是去年12月27号去世的，您的医学证明是今年8月19号出具的。您是如何鉴定出他生前患有"严重的网络成瘾综合症"？

陶：张潇艺的医学鉴定最初是由天津安宁医院的卓大夫做的，他们的结论和我们一致，都认为孩子有"认知混乱"。我的诊断主要是通过和他母亲的交谈以及对他的笔记和遗书的分析，当然，从医学的角度，应该是到我这儿来就诊，我才能诊断。最后认定张潇艺患有"网络成瘾综合症"是基于这几个因素：首先他有"认知混乱"，分不清现实和虚拟，遗书里一会儿提到游戏里的角色，一会儿又提到他的几个好朋友。其次他认为自己是垃圾，自我评价很低，有厌世情绪，而且他相信人死后会重生。他的母亲说自杀前一个多月他还给老师写过一封信，信里提到自己很厌世，觉得活着没意思。

这和孩子的年龄也有关系。我们这里治疗过400多个孩子，其中13、14岁的有26例，其他大部分孩子都在14到18岁。13岁左右的孩子明显没有大一点的孩子好沟通，他们的逻辑思维、形象思维、对社会的看法都很模糊，长期上网就会造成这种认知混乱，无法分清虚拟与现实。他们的认知来自网络游戏，有什么样的认知就会产生什么样的行为。这在精神分析里叫做"认知崩溃"，换句话说，就是孩子的世界观出了问题。

记者：这些问题都是游戏造成的吗？

陶：是的。游戏容易给青少年造成的第一个问题是认知模糊，其次是自我夸大化，自我放大反过来就会造成厌世。由于孩子在游戏中可以变得很强大，可以当酋长、当国王，无所不能，但回到现实中他们又变得很普通、很渺小，游戏里那些刺激的事情不可能在现实里实现，这就容易造成他们对现实生活的厌倦。我这里的很多孩子都是这样，认为自己在网络游戏里什么都能做，想杀谁就杀谁。

网络游戏的第三个问题是激发出了青少年原始的自我。弗洛伊德提出人的人格结构分为原我、本我和超我，一般现实中人们遵循的都是"本我"，道德良知崇高的人可以实现"超我"，但游戏激发的是人们的"原我"，是一种原始的欲望和冲动。网络游戏里充满暴力，打打杀杀，而且还有赌博的因素，这些都强化了人们原始的、兽性的

一面，导致情绪化犯罪，不考虑法律和道德。还会让人对生命产生蔑视，不敬畏生命。

再进一步，长期上网的孩子性格上会发生改变，变得内向，变得孤僻、怪异、多疑、敏感，产生抑郁情绪。一旦患上抑郁症，他们就会对所有事物丧失兴趣，对电脑也不感兴趣了。抑郁症的诊断条件是，对任何事物都不感兴趣、自我评价低、厌世、不想吃饭等等，具备了以上的两、三点就可以认为是患有抑郁症。张潇艺也是自我评价低、厌世、认知混乱，可能也有抑郁的倾向。

记者：小艺生前创作了6万多字的小说，您认为这和他玩游戏的经历有关吗？

陶：这也是他心理缺陷的一种表现，太内向，太执着。一般的孩子就喜欢玩，哪愿意坚持写这么多笔记。

记者：如果没有游戏，小艺会不会走上自杀这条路？

陶：可能会，但至少会推迟十年。只有沉迷网络游戏才可能造成认知的崩溃，因为它在不断强化孩子的潜意识，加速了这个过程。看书痴迷、下棋痴迷、打扑克赌博痴迷，这些对人的认知的改变都很慢。不过即便没有网络游戏，如果任其发展，不改变这种内向和厌世的状态，孩子最终可能还是会选择自杀。但时间肯定会推迟，这样的话父母就有时间去发现问题，找个好的精神治疗师给他纠正过来。

记者：父母为什么没能及时发现？

陶：这就是中国很多家庭的无知。我们很多家长平时扮演的是老师的角色，而不是父母的角色，回家后和孩子之间的沟通就是监督他们学习。本来孩子上完学回到家里，需要的是家的温暖，但父母不明白自己的角色，这就会造成孩子的叛逆。我们这里的孩子80%都恨家长，这就是家庭教育的失误，对孩子要求过高会造成孩子的无望。我们的家长不会抓大方向，除了关心孩子的学习，就是只考虑一些细节，比如孩子吃得怎么样、穿得怎么样，这是一种原始的爱，动物都能做到。父母必须从小培养孩子的自信、自治和自制能力，健康的人格没有培养起来的话，到了13、14岁出问题是必然的。沉迷于网络只是一种表象，关键是家庭没有让孩子树立起健康的人格。

刚才有一个大学生上我们这儿来咨询，他已经20多岁了，可心理年龄只有14、15岁，很不成熟。所以他到了20出头才进入叛逆期，按理说在12、13岁的时候就应该表现出来了。这个孩子平时大大小小的事情都是父母替他考虑的，上什么学校、考什么专业，连每顿吃什么都是父母包办。过多的保护和替代就会导致这种问题。

孩子到我们这里来治疗，我们一般都会让父母在这儿呆上几天，和孩子互动，集体治疗。如果家庭的教育方法不改变，孩子出院后肯定还会复发。现在从我们这里出院的孩子已经有470人，其中85%都没有复发，剩下15%就是因为家庭环境没有改变而导致复发。其实家长为了孩子什么都愿意做，只是没人去告诉他们该怎么做。

“如果我们的国民生产总值再翻一番，我相信成年人沉迷的例子会多起来。”

记者：小艺生前玩的《魔兽争霸》是单机游戏而不是网络游戏，您为什么在医学证明中认为他“过度沉溺不健康网络游戏”？

陶：不管什么游戏，包括看动画片，都会造成孩子们认知的改变。我有个邻居的孩子，才6岁，有段时间总拿着生菠菜吃，后来才知道是因为看了《大力水手》。放《哪吒闹海》的时候，有孩子特别痴迷风火轮，也有到我们这儿来治疗的。游戏和动画都是通过视觉和情节的不断强化，对孩子的潜意识造成影响。当然，网游比单机的影响更大，因为网游和现实更接近，有60%到70%都是相似的，比如里面的那些城堡、房子，都和现实里的很像。

记者：您前面所说的网络游戏的三个问题是否存在于所有的网络游戏中？

陶：网络游戏都存在这些问题，它就是抓住了人性的弱点，比如表现欲、占有欲、赌博心理、暴力、色情等，这些都是青少年无法抗拒的，对青少年世界观的影响也是很大的。国家也已经承认了网络游戏会让人沉迷，所以才会推出防沉迷系统。

记者：网络游戏对于孩子有没有什么正面的影响？

陶：没有，至少现在还没有。

陶然网络成瘾治疗网



陶然开设的“陶然网络成瘾治疗网”

北京军区总医院

医学证明

张潇艺同学曾是品学兼优的学生，因长期沉溺网络游戏最终导致自杀。我医院工作人员通过对他留下的网游笔记和遗书等资料进行医学分析，得出如下结论：张潇艺生前因过度沉溺不健康网络游戏，患有严重的“网络成瘾综合症”。

此证明——



2005年8月19日

北京军区总医院医学成瘾科出具的医学证明称小艺患有“网络成瘾综合症”

记者：国家所倡导的绿色游戏和爱国游戏呢？

陶：这些游戏孩子们都不爱去玩啊。所以要找一个平衡点，融知识性、娱乐性、教育性于一体，又不会让孩子沉迷在里面。

记者：会有这样的游戏出现吗？

陶：将来会有的。还有一个问题就是游戏里没有法治，也可以说是没有道德，随意杀人不用付出什么代价。

记者：尼采因哲学而自杀，梵高为艺术而自杀，您怎么看待他们？

陶：精神学有一句笑话：“要把自己变成精神病，就找个艺术家结婚。”梵高和尼采可能都有比较严重的心理疾病。我以前也接触过一些学艺术的，他们绝大部分都有心理障碍。心理不正常的人往往偏执，希望把自己做到尽善尽美，表现在专业领域里就是非常执着，因为他们只有在工作中才能感受到快乐，事实上他们在现实中的人格和心理都是不健全的。艺术和哲学到了一定的境界，就会和现实格格不入。尼采和梵高他们所取得的成就不能抹杀，但他们人格上的不健全也不可否认。

弗洛伊德很重视一个人童年时的遭遇，他认为童年时遭受的挫折、磨难和不幸，都会在你成年之后表现出来。人这一生有两个关键时期，一是童年，二是青春期，青春期的心理变化也会影响人的一辈子。

记者：成年人会不会上瘾？

陶：成年人和孩子一样，也会成瘾。我去德国，他们的网络沉迷者的平均年龄比我们要大五岁。一是因为他们对未成年人的管理更严格，二是因为他们的经济比较发达。德国150万有网瘾的人，其中很多都是大学毕业后失业的，国家福利好，他们也不工作，就整天泡在网上。如果我们的国民生产总值再翻一番，我相信成年人沉迷的例子会多起来。现在30岁左右的人都在为生计奔波，如果这些人的空闲时间比较多，生活比较安逸，沉迷的也会多起来。

不过成年人上瘾比未成年人上瘾要好得多，因为他们在心理和人格上已经成熟，沉迷对他们的世界观的改变不会很大。而未成年人是在心智还没有健全前就沉迷进去，后果比成年人上瘾要可怕得多。

“一个人心理有问题，谈两个小时话就把他给治好了，就能彻底改变他了，你觉得这现实吗？这是不可能的。如果都靠说说话就能改变了，还要心理医生干什么？”

记者：网瘾治疗中心旁边就是戒毒中心，您觉得毒瘾和网瘾之间有什么异同？

陶：两者的相似之处在于都会产生自卑情绪，其它没什么相同点，生理和心理的成因都不一样。吸毒是物质性成瘾，网络是精神性成瘾，像洁癖、赌博、迷信、购物狂这些都是精神性成瘾。物质性成瘾只是为了逃避现实，贪图享受，精神性成瘾则非常容易走火入魔。

记者：除了网络游戏外，网络成瘾还有哪些类型？

陶：我把网络成瘾分成六种类型：“单纯性网络成瘾症”以玩各类游戏、聊天及观看综合性节目为主。“情感性网络成瘾症”把全部的情感和精力投入到交友和两性的偷情中，把在线的朋友看得比家庭的成员更为重要，甚至导致婚姻和家庭的破裂。“网络游戏性成瘾症”将大量的时间和金钱花费在网络游戏等活动中，使家庭不和，财力丧失。“信息性网络成瘾症”花费大量的时间搜索和收集与自己工作、学习无关或者不迫切需要的信息上，造成工作和学习效率的下降。“程序性网络成瘾症”自认为能成为一流的游戏和计算机程序设计者，不能自拔，影响正常的工作、学习。“强迫行为性网络成瘾症”不可自控地参加网上赌博、网上购物及拍卖等商业活动。

记者：您是怎样对网瘾患者进行诊断的？

陶：我们有九条诊断标准，其中有四条符合我们这个标准就可以判断是网络成瘾。例如把上网作为每天的主要活动；每天超过五个小时，每星期超过五天，持续一年以上；不上网就焦虑不安，心慌、出汗，一上网心理就平静下来，就有一种满足感。另外还有一些躯体的症状，比如视力下降、多汗、心慌、头晕、睡眠日夜颠倒。

病人来了之后，我们首先会让他填写这份SCL-90心理测试表，这是世界公认的专业心理量表，共有90个自我评定项目，用来从感觉、情感、思维、意识、行为以及生活习惯、人际关系、饮食睡眠等多种角度评定一个人是否有某种心理症状及其严重程度。

记者：网瘾按轻重程度分为哪几类？

陶：我把它分成轻度的网迷、中度的网络成瘾症和重度的网络成瘾综合症三类。在我们这里就治的孩子，中度的占60%，重度的占40%。

轻度的网迷只是把网络作为一种爱好，还没有出现心理问题，也没有情感的变化，就是喜欢。这样的大有人在，这时候就要警告他，及时引导他，不要让他太沉迷。中度的除了喜欢上网外，还伴有精神症状，精神症状不是指有精神病，而是指情感和行为两方面的异常。情感是指心情比较低落，不善于跟家人交往，小刺激可以引起大的冲动反应；行为方面是指比较内向，自制力差，还有就是行为怪异，不合群，缺乏上进心，无所事事，无所适从。重度的除了有网瘾外，还伴随着人格的改变，例如抑郁、焦虑、恐惧等。

刚才来咨询的那个孩子就是重度网瘾，他有抑郁症，伴随有焦虑、失眠、自卑、厌世等症状。我给他做了测试，在所有指数中，他的"抑郁"这一项最高，达到2.38，正常应该是1。其它如焦虑、人际这些虽然也超标，但没有超这么多。他还有社交恐惧，不愿意见人，到大街上就害怕。这是因为上小学的时候，有一帮孩子经常打他，这就是童年的遭遇对成年后心理的影响。

记者：这种情况应该怎么治疗？

陶：必须药物治疗，否则发展下去也很危险，因为抑郁症患者的内心都是非常痛苦的。

记者：仅仅靠药物治疗就可以了吗？

陶：我们是药物治疗为主，心理治疗为辅。因为人的一言一行都要靠大脑支配，一个健康的大脑支配的行为也是健康的，如果病人有了上述精神症状，说明大脑有了问题，也就是我们所说的神经内分泌的紊乱，这时候就需要用药物治疗。像抑郁症，一吃药症状马上就会得到改善，焦虑、烦躁、出汗、注意力不集中，吃药后都会得到缓解，至少他们能坐下来听你讲话，否则连话都听不下去。所以一开始要马上用药，让他们紊乱的植物神经得到调节，内分泌恢复正常，之后才谈得上进行心理和其它方面的辅导治疗。

心理治疗的最终目的是动员病人自身的力量、自身的潜意识来改变他们自己。首先找出问题，其次找出原因，然后帮助他们在今后的人生道路上逐渐改变自己的认知。

记者：心理治疗是否就是和病人聊天？

陶：心理治疗是一门学问，不是拉家常。它有一套很科学的治疗方法，比如精神分析疗法，催眠、暗示、联想、自画像、梦境解析，以弗洛伊德的那套理论为基础。我们每天有4个小时的心理治疗，心理治疗的目的是激发病人的潜意识，把他们原来脑子里的那套认知行为否定掉，重新构建一套新的认知行为，改变他们的世界观。

记者：药物治疗是否会有副作用？

陶：任何药物多少都会有点副作用。我们用的药都是卫生部批准的，不会影响孩子们的生长发育。抗精神病的药都有副作用，但那是得吃一辈子的，我们的药孩子只在这里吃十几天，用不了多久就会排泄掉，而且我们吃的也不是抗精神病的药。就算有副作用，对他们来说也是利大于弊的事情。

记者：陶宏开教授认为药物治疗治标不治本，您怎么认为？

陶：陶宏开不是医生，而是一个素质教育者，生理、心理这些医学的东西他一点都不懂。他只能治疗轻度的网迷，中度的和重度的都治不了。《焦点访谈》曾经报道他治疗过一个叫徐阳（音）的孩子，到现在这孩子还是在家不出门，已经一年多了，今天他爸爸还打电话过来咨询，根本没治好。一个人心理有问题，谈两个小时话就把他给治好了，就能彻底改变他了，你觉得这现实吗？这是不可能的。如果都靠说说话就能改变了，还要心理医生干什么？最开始我们是15天的疗程，现在延长到20天还是觉得不够用，重度患者可能要一到两个月才能治好。人格的改变需要三年以上的时间，这是全世界公认的。

记者：孩子们每天的作息是怎么安排的？

陶：早晨6点半起来跑步、做操、打球，活动2个小时。上午药物治疗加心理治疗，中午午休，下午2点到4点去健身房锻炼身体，回来接着心理治疗。晚上我们给他们播放心理方面的碟片或音乐治疗，然后孩子们打打扑克、看看电视，自由活动，到了10点多睡觉。

记者：在您这里治疗的价格是多少？

陶：每天400元，以前是15天一个疗程共6000元，现在疗程延长到20天，一共8000元。每天400元的价格包括住宿，不包括吃饭。我们这个收费标准已经很低了，这里的几个心理医生的学历都是硕士研究生以上。你去外面找心理治疗师的话一小时的价钱就是100元，400元也就4个小时，我们这里还有药物、床位。在我们这里接受治疗的孩子都愿意多呆，在这儿没有压力，还有玩伴，孩子们在一起玩得开心，当然不愿意走。■【剪报代码：1261】

网瘾·互联网上的一个玩笑？



金伯利·杨

网络成瘾的概念是上世纪90年代初由美国人戈德伯格率先提出的。我们查阅了这位"网瘾之父"的有关资料，却意外地发现"网瘾"（Internet Addiction Disorder）一词的"发明"竟源于一个玩笑。

伊凡·戈德伯格（Ivan K. Goldberg）是纽约的一位精神病学家，他每天要花两个小时去浏览PsyCom.Net的留言板。PsyCom.Net是他在1986年创建的一个精神病学网上社区。1995年的某天，他突发奇想，决定和那儿的人们开个小小的玩笑。他声称自己发现了一种新的精神疾病，名为"网络成瘾症"（Internet Addiction Disorder，I.A.D），并模仿《精神障碍诊断与统计手册》（Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders，DSM）的条目格式写了一篇"网络成瘾症诊断标准"的帖子放在BBS上，诊断标准共七条，包括"因网络而放弃或减少重要的社交和职业活动"、"对互联网抱有幻想"和"手指会自觉或不自觉地作出敲打键盘的动作"等。戈德伯格的本意一是为了好玩，二是想要挖苦一下《精神障碍诊断与统计手册》这本书的复杂与刻板。《精神障碍诊断与统计手册》是美国精神病学会（American Psychiatric Association，APA）组织一批临床与研究心理医生、心理学家和流行病学家共同撰写的一本指南，1987年修订到了第四版。

令戈德伯格意外的是，他的几位同事在看了这篇编造出来的"诊断标准"后竟然承认自己有网瘾，并写信给他寻求帮助。于是戈德伯格又在网上创建了一个名为"网瘾支持小组"（Internet Addiction Support Group）的新闻组，这个新闻组很快便收到数百名认为自己有网瘾的人的来信，网瘾问题这才开始渐渐为人们所重视。

戈德伯格后来在回忆自己发明"网瘾"一词的过程时解释说："'网络成瘾症'实在是个非常不合适的名字，它会让人联想到毒品。毒品是真正能让人上瘾、让人体内的每一个细胞发生改变的物质，但网络不是。把人的每一种行为都放到精神病学的范畴中去讨论，并试图用医学理论去加以解释的做法是荒谬的。如果你把'成瘾'的概念扩大到人的每一种行为，你会发现人们读书会成瘾，跑步会成瘾，与人交往也会成瘾。"对于他所创建的"网瘾支持小组"，戈德伯格认为"它的意义实际上和感冒支持小组差不多"。

尽管如此，还是有很多人相信确实存在着"网络成瘾"这种病症。哈佛大学附属麦克林医院（McLean Hospital）以神经科疾病临床与研究闻名，该院电脑成瘾科负责人马里萨·奥扎克（Maressa Hecht Orzack）坚持认为应该把"网络成瘾症"加入下一版《精神障碍诊断与统计手册：精神障碍》中。第五版《精神障碍诊断与统计手册》的修订工作将于2006年正式开始。奥扎克说："尽管这最初只是戈德伯格的一个玩笑，但我们中间的很多人都认为确实应该将它视为一种冲动控制障碍症（Impulse Control Disorders）。"

"网络成瘾症"的另一位坚定支持者是金伯利·杨（Kimberly S. Young）。金伯利·杨被称为"网络心理学家"，以研究网瘾和网络行为而闻名。金伯利的正式身分是圣波拿文图（St. Bonaventure）大学教授，1995年，她创建了"网络研究中心"（Center for Online Addiction）网站，并在美国各地宣传网瘾对个人、配偶和家庭的影响。1998年，她撰写了全球第一本深入探讨网瘾问题的书——《网虫综合征：网瘾的症状与康复策略》（Caught in the Net），在学术界内外均引起很大争论。之后她又写了《网络迷情》（Tangled in the Web）一书，对网络性爱成瘾问题加以剖析。她参与过美国《儿童在线保护法》（Child Online Protection Act）的调研，她的文章在《纽约时报》、《今日美国》和《时代周刊》等美国各大主流媒体上发表，她还被不少公司和政府机构聘为顾问，以防止其员工在工作时间内滥用网络。

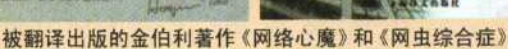
金伯利·杨在网瘾研究方面最突出的贡献在于将网络依赖者与普通网民之间划上了一道清楚的界限，她发现网络依赖者具有自持性、喜欢单独生活、限制自己的人际交际等特征，并具有较强的抽象思考能力，不喜欢遵守社会习俗，对于他人更容易情感化，而且在个性上往往更为敏感、谨慎，崇尚个人主义。通过对网络使用者的调查研究，她为网瘾制定了一套诊断标准，共十条。她认为如果受试者符合其中四条或是四条以上的标准，且持续超过12个月以上的时间，就可以诊断为"网络依赖者"（Dependent Internet Users），否则为"非网络依赖者"（Non-Dependent Users），即普通网民。陶然以及国内其他网瘾研究者所使用的诊断标准，就是源自她的这套标准。以下是金伯利·杨的十条网瘾标准，有兴趣的读者可以自我对照一下。

1、思想被网络占据，下线后仍在想着网上的事情。
2、需要不断增加上网时间才能获得满足。
3、无法控制自己使用网络。
4、当试图切断连线时会变得烦躁、易怒。
5、通过网络来逃避问题或是释放无助感、罪恶感、焦虑或忧郁等情绪。
6、向家人或朋友撒谎，隐瞒自己上网的频率和时长。
7、因使用网络而导致重要的人际关系、工作、学习或职业机会受到损害。
8、即便已经知道自己花费了太多的钱在网络上，仍然无法克制。
9、下线后会产生戒断症状，例如沮丧、忧郁、易怒。
10、上线时间总是超过预先计划的时间。

尽管金伯利的研究有一定的说服力，但认为"网络成瘾症"根本不存在的反对意见同样很多。麻省理工学院学者、心理学家、《屏幕生活：互联网时代的身份》一书的作者雪莉·特克尔（Sherry Turkle）于2000年就这一问题向美国精神病学会递交了一份报告，她认为网络是一种用于沟通的媒介，与毒品有着本质区别，作为心理学家，应该把网络视为"罗夏墨迹测验"（Rorschach）去加以解释，而不是把它等同于某种麻醉剂而加以戒绝。她指出，很多人在上网的同时实际上也是在创造着自身的价值，这对于他们的知识和情感的成长是有好处的，"难道你能把强迫性写诗和雕刻列入《精神障碍诊断与统计手册》的条目里去？"

戈德伯格也是反对者之一，他说："就像那些生活失败或婚姻失败的人一样，他们中的很多人最终成为了工作狂。互联网的致瘾性并不比工作大多少。"





被翻译出版的金伯利著作《网络心魔》和《网虫综合症》



起义 Arousal

那夜，我喝得酩酊大醉，带着一身的疲倦，在十一点左右就爬进了被窝。

就在差不多午夜时分，我也不太清楚当时具体的时间是多少，我突然被惊醒。不知道是什么声音吵醒了我，但我能清楚的听见从外面传来的叫喊声和射击声。我拖着身体挪动到窗户旁边，睡意顿失。

街道成为了一个混乱的战场。许多市民正拿着武器向什么人反击，一个又一个人在枪林弹雨中倒下。就在我努力试着分析这儿到底出了什么事情的时候，突然间一个邻居从我的窗户前面跑过。一颗子弹在那一刹那——就在我的面前——贯穿了他的头颅。鲜血和头骨碎片飞溅着涂满了我面前的玻璃窗，画出了一幅极其恐怖的美术作品。我已被完全惊醒，随着一颗炮弹在我家附近爆炸，我抄起武器便冲了出去。

整个地区已完全失去控制。人们叫喊着向着目标射击。我能听见空中呼啸的子弹飞过我耳边的声音。烈火和爆炸中，不断有人被击中，伤者在地上痛苦的哀号着，死者则安静的躺在地上。我奔跑着穿梭在人群之中，发现自己正处于作战的最前沿。我们的敌人正隐藏在掩体后射击，我可以很清楚的看见他们。

“拿上这个，大卫！”一个男人叫住我并往我手里塞了一个小型的通讯器。那是罗杰，我的哥哥，我父母的第一个儿子。通讯器这东西可以被用来在通讯频道中和其他战士联络。我将它安装在我的左耳中。就是在顷刻之间，我便清晰的听到了频道主监的声音，他是被指定来领导一组市民战斗的。同样，频道系统也是最近才被建立起来的，旨在建设一个更有效的协同作战体系。

“F区发生激战！小组，立即到奥利文超级市场前门集合，迎战敌军！收到回复！”汤玛士，我的频道主监，在线上嚷出他的命令。

“长官，这里是大卫，这里是大卫。我刚刚加入这个大派对，似乎错过了些什么东西。请求了解发生了什么事。再重复一遍，这儿到底见了鬼的发生了什么事情？完毕。”我决定先弄明白这儿的混乱局势。

“欢迎来到反侵略战场，年轻人！我们正在遭到NORTON部队的攻击，从午夜开始到现在，他们已控制了城市的东部。他们全副武装并且携辎带重，人数不详。我们得把这帮家伙从这儿打出去。收到回复！”我听出来这声音里带着愤怒和那么一点儿恐惧。

NORTON，National Office of Residence Training and Organizations Normalizing——全国居民管训和社团规范化办公室——的缩写。这是第十七城市中最主要的从事公共秩序管制工作的官方机关，它为“系统”本身所直接支持。据传言说，建立了“系统”的那个家伙也在这个办公室的身后抛下了自己的影子。因此，他们的部队可谓装备精良、训练有素。

我一边回应着我的频道主监，一边意识到了现在的局势是多么的严峻。一枚炮弹击中了距离我大约五到六米的地方，我的耳膜都快被震裂了。我紧紧的握着手中的自动步枪，跑过街巷，直冲向位于超市前门的集结点。当抵达集结点的时候，我发现这里的情况也没比其他地方好到哪去。我们还在遭受着猛烈的攻击并且伤亡惨重。我一边向敌人掩体的方向开火——即使我根本不清楚敌人具体在哪儿——一边跑着穿过街道，并且终于找到了频道主监汤玛士，他是个中年男人，正躲在街角处的一个垃圾回收箱后面。

“列兵大卫前来报到，长官！”我终于和汤玛士取得了联系。

很显然，我的长官已在战斗中麻木，我好容易才努力让他明白我是谁。此时，数量惊人的敌军士兵操纵着先进的武器向我们发动着猛烈进攻，时不时还有一些武装直升机从头顶尖叫着飞过，坦克和装甲车从不同的方向朝我们发射着炮弹。

“我们需要重型武器，长官！”我对着汤玛士大喊，“我们需要请求支援，长官，否则就会被压制住然后被像野草一样割掉！”

汤玛士将他的脸转向我，但就在这一刹那，一枚子弹准确的命中了这个注意力不集中的男





人的头颅，他毫不迟疑的就死了。

“小队，全体人员注意！”我在频道里喊道，“这里是大卫。汤玛士阵亡了！再重复一遍，汤玛士阵亡了！现在我来指挥，我来指挥！收到回复！收到回复！”我认为作为一个前频道指挥官最后给予注意力的人，我有责任承担其指挥的责任。

很快的，我收到了来自于所有还存活着的队友的回复。十三个队员幸存，其中有九个男性。我并不喜欢“十三”这个数字。但是我现在可没有时间去思考有关数字的问题，我必须带领他们对付越来越猛烈的敌军火力。

就在我们逐渐无法继续抵抗、我也开始考虑撤退的可能性时，突然，通讯器里收到了一个讯息。那是一条公共广播。我和其他每一个还活着的战士都被告知：援军已经出发，我们需要再坚守目前的战线三到五分钟。

感谢上苍！我们有可能被救了，我这样想着。

我从来没有体会过如此漫长的三到五分钟，就像是三到五年那么漫长久远，甚至三到五个世纪。我记不清我是怎么坚持下来的，也记不清我是何时从公共频道里听到了这个激动的声音：

“援军到啦！”

就在几秒钟之间，数不清的飞弹、火箭和炮弹从天而降。NORTON 军队的阵地刹那间被烈火、硝烟和爆炸所覆盖。巨响撞击着我的耳膜，我感到从未有过的美妙——以前听音乐会也从来也体会不出来的美妙。大约二十分钟之后，这出宏伟的歌剧终于落幕了。我的周围只缭绕着火的细语和风的呢喃。战斗结束了。

并且，我们赢了。

在我们检查战场的时候，令人目瞪口呆的大量的 NORTON 军队的士兵和军官的尸体在废墟中被发现。在我们的队伍中，我又看到了那个男人，那个用两次演讲——一次私下的，和一次公开的——改变了我的整个人生的神秘男人。他正在命令我军执行侦搜歼灭任务。在我真正看见他之前，我就确定他一定是援军。从一开始，我就能感觉到他身上散发出来的强大力量，并且这种力量使我坚信他一定是那个将来能够拯救我们的人。

这次，他真的帮了我们一个大忙。我还坚信，他一定会给我们提供更多的支持，并且拯救我们这些他曾经拯救过的人民。

计划 Arousal

接下来的整整三天，第十七城市一直沉浸在保卫了自由的胜利所带来的热烈气氛中。色彩绚丽的霓虹灯代替了燃烧的战火，人们用舞蹈、歌唱和购物来表达他们的欣喜若狂。

出人意料的是，那个男人并未出现。在那次可以说是由他带给我们的胜利之后，他就消失了。我的一些朋友想为他举行一次庆祝派对，但我们根本不知道怎么样才能找到他。我也想和他再谈一谈。毕竟，他改变了我的生活，让我知道了很多我从来没有接触过的东西。尽管我们之间并未熟识，但我认为自己确实应当去感谢他。

一个月后，一个偶然的机会，我打听到了那个男人在这个城市中的住所。这个消息来源于一个在酒吧里面喝得酩酊大醉的人。这醉汉告诉我，那是一个很小的地方，从来没有人注意过那个地方。看来，那个男人自己也并不常来这里居住，因为当我踏进他的屋子的时候，我看到的只有一片混乱。

显然这里已经空了一段时间，至少从一周前开始就已经没人居住了。我检视了一下这个屋子，看见了散落在地板上的许许多多文件纸片，就在一瞬间，我注意到了一个笔记本。我的目光之所以能够迅速的锁定这个被绿色硬皮包裹着的、看上去很破旧的普普通通的笔记本的原因是，这个完整的笔记本在遍布整个小屋的凌乱纸片中显得是那么与众不同。我打开了这个笔记本，之后便看到了一些手写的文字：

“……‘第十七城市’是我们的目标，但不是目的。VIRUS 万岁！……”

“……为什么每一位圣人都会有一个痛苦的人生和血腥的终点？为什么没有人理解圣人的神圣使命？我的主人，您的神圣工作正在被如此之多的愚蠢的人们所误解，并且确实遇到了我们从来没有遇到过的困难。现在，这项工作——确切来说是天职，我们神圣组织的天职——正要为圣人的正义找到出路……”

“……我可以清楚的记得我们 VIRUS 组织第一次将理念运用到实际行动中的那一天。我永远也不会忘记那令人恐惧的时刻，那是我们的，是我们的胜利日！我能回忆起那些被吓坏了的男人和女人们惊恐的一遍又一遍的重复的喊出我们的名字。是的，VIRUS，Victorious International Revolutionaries United System，战无不胜的国际革命者联合体系，我们这个时代最神圣的组织，所有智慧的人们都会追随的组织……”

“……这是一个革命的年代；这是一个重塑的年代。当我们将目光覆盖这个世界的时候，会发现许多不同的体系统治着不同的部分，我们听见僭主统治下的人民的哭嚎。从日出之地到日落之山，全国居民管训和社团标准化办公室——NORTON 与 Worldwide Intelligence Normalizing Digital Office & World System——WINDOWS，世界情报标准化数位办公室和世界体系——正在摧毁着每一个独立的自由人和自由意志。不同的理念被压迫所扼杀。数位行政系统——DOS，Digital Office System——为 WINDOWS 留下了一个单极世界和一个坚定的盟友，也是最血腥的一个盟友……”

“……NORTON 以血色的忠诚和滴血的尖刀服侍它的主人。曾经有一个伟大的组织，创意独立地平线——CIH，Creative Independence's Horizon，一个仅仅是想让人们知道不同的观点的组织——被暴力完全毁灭了……”

“……哦，我的主人，您所期盼的日子来到了，我们开始了革命。尽管鲜血和白骨遮盖大地，但是希望和阳光仍然占领着天空。命运的讯息传来，我们正在向着新的时代前进。我们不需要其他的‘系统’。只有一个‘系统’可以统治世界，那就是战无不胜的国际革命者联合体系！今天我们听到了变革的声音和勇气的声音。千百万勇敢的男人和女人们正从他们的家中跳出来，集合在大街上。而大街从前都是被那些僭主的武装力量所控制，现在已经变成了欢庆您——我们神圣的领袖——的神圣功绩的乐园……”

“……同胞们，或许我们的神圣工作不会在第一个一百天之内被完成；或许不会在第一个一千天之内被完成；甚至不会在第一个年代内被完成。但是让我们就此开始！开始新的治世和新的统驭！这个世界不是属于那些腐败的家伙们的，而是属于我们的！VIRUS 的王国正在前进中，同胞们，一边前进一边打击着那些资源拥有者们。为了我们的主人，为了他永恒的统驭，VIRUS 万岁！！……”

“……如此多的 NPC 们加入了我们，尽管他们根本不知道我们的神圣目标。他们只晓得解放、自由和幸福，但他们也不知道鲜血。是的，这很好。我们需要引导他们，同胞们，假想他们是我们的同志。为了神圣的革命事业，任何牺牲都是可以被接受的。他们是很好的工具……”

“……让我们起来吧，同胞们。VIRUS 万



岁!! ”

我突然注意到自己浑身已经被汗水湿透,但是没有什么能阻挡我的继续阅读。

“下面是战无不胜的国际革命者联合体系成立以来所有的革命细节:……

1993年10月8日,13时整,攻击DOS,歼灭497目标,被FORMAT在1056目标上击败……

1995年3月13日,9时35分,攻击DOS,歼灭2309目标,被FORMAT在2954目标上击败……

1996年9月1日,21时30分,攻击WINDOWS,歼灭951目标,被FORMAT在1113目标上击败……

1998年4月17日,12时整,攻击WINDOWS,歼灭5980目标,被FORMAT在8715目标上击败……

2000年1月29日,17时25分,攻击WINDOWS,歼灭1092目标,被FORMAT在5642目标上击败……

2000年7月4日,22时20分,攻击WINDOWS,歼灭2394目标,被NORTON在24目标上击败……

2002年3月15日,7时10分,攻击LINUX,歼灭57目标,被FORMAT在543目标上击败……

2003年11月23日,10时40分,攻击WINDOWS,歼灭124目标,被FORMAT在567目标上击败,被NORTON在97目标上击败……

2004年5月16日,21时35分,攻击WINDOWS,歼灭82目标,被FORMAT在643目标上击败……

2004年12月24日,12时35分,攻击WINDOWS,歼灭44目标,被FORMAT在702目标上击败,被NORTON在56目标上击败,被SYMENTEC在21目标上击败……

2005年4月15日,15时20分,攻击WINDOWS,歼灭0目标,被FORMAT在493目标上击败…………”

这个笔记本里展示了难以胜数的革命行动!我被完完全全的震撼了,以至于手已经不能拿住这个轻轻的小本。所有我所知道的现今的系统都被这个革命联盟攻击过。而且,是的,我们是工具,我们仅仅是工具,我们仅仅是为了那些革命者的神圣目标而应当服务和牺牲的工具。

我们仍然是NPC……

但是,什么是“F—O—R—M—A—T”?综观整个笔记本所记载的内容,可以发现,革命组织的多数行动都被这个力量所击败了。

噢,刚才我没注意到,后面还有一页“索引”。

“……缩略词……

……FORMAT:Formalizing Order & Regrouping Mankind Assault Troops,秩序正常化和人类重组化突击部队……”

哦,真的吗?

很久以前,我听长辈们谈起过,有一个特殊的组织维持着这个世界的秩序。面对叛乱,统治者所最后依靠的力量就是这个组织。这个组织显得很直截了当,名字是这样,它的行动亦是如此。

秩序正常化和人类重组化。

秩序正常化。

人类重组化。

…………

恐惧袭来。我拿着那个男人留下来的笔记本时间越长,我便越感到寒冷。

毫无疑问的,恐惧来临得理由充足。从第一次和那个男人在秘密的状态下见面,我就感觉到他可以控制一切,世界上没有什么东西能让他紧张。但是,这一次,这本笔记本以及它本身的存在都在向我展示它的主人在离开时是如此的惊惶失措,它的主人是一个足够强悍并且曾经击败过NORTON部队的英雄。对那个男人来说,这个笔记本无疑是非常重要的,多么恐怖的事物才有可能让这样一位英雄将如此重要的物品遗留在一个狭小混乱的屋子里!“……被FORMAT在……上击败……”,这样的词汇背后,我仿佛看到了那个突击部队的可怕面孔,那或许是一个有着钢铁重拳、将一切置于自己黑夜一般的斗篷之下的强大的魔鬼或者怪物。它正在张开血盆大口,用沉重铿锵的语气对全世界宣布:“你们被歼灭了!! ”

一波震动袭来,我把笔记本掉落在了地上。

那个男人早已经溜走了,我这么想着,我怎么办?这时,我扭过头,目光落在左臂上,在靠近肩膀的位置有一个标志。那是我所服役的民兵部队的标志。我可以清晰的看到布质徽章上那交叉的剑,以及这样的字样:“为了自由”。

自由 Arousal

自由,一个被每场战争所奉若神明的、多么荣耀的目标!每一次血腥的战斗、冲突,甚至核子战争,都被这个荣耀的目标所神圣化了。为了这个目标和那句名言“自由不是免费的”,成千上万的伤亡被忽略和遗忘了。是的,全人类的解放,这是一个多么永恒的话题!但是,那些被要求牺牲他们的生命以及未来的男女,从来也没有看到问题的核心,那就是整个过程中他们一直在被某些人像一堆工具一样任意的利用。某些人,就像那个男人一样的某些人,用那些自我神圣化的目标——而事实上他们是想建立一个由一个领袖和一个团体所统治的王国。千百万平民从他们的家中冲出来,女人们扔掉了鲜花,拿起了突击步枪;男人们放弃了足球比赛,拿起了手雷。所有的无辜的市民们都为了一个被某些人所定义的神圣的目标而行动了起来,但是他们根本不知道某些人是怎么想的。因此,他们放弃了真实而落入了幻想当中,这个幻想看上去是如此的美丽,以至于没有人能看见它绚丽帐幕后面的阴暗角落。一旦有一天,这个色彩斑斓的梦境幻灭了,这些无辜的人们得面对一个多么痛苦的黑白的惨淡现实!?那个“某些人”已经消失了,或者根本就没有出现过。全人类的平等与解放,这个白日梦境,它所要求的代价便是全人类的生命。

这时,我的思绪被从很远很远的地方传来的声音所打断。那是一种类似于雷声的声响。在我听上去,那声音似乎是位于大约三公里远的地方,但是却正在飞快的移动着。

FORMAT,这个巨大无朋的魔兽正在前来,让这个混乱的社会秩序正常化,并准备重新建构我们——人类。是的,我们这个物种并没有令它的创造者欢喜,因此我们需要被重新建构。

可是,到了这个时候,我们仍然被那个我们曾经奉若救世主的男人称为“NPC们”……

那个声音越来越接近了。我把笔记本从地上捡起来,轻轻的放在旁边的桌子上。我可以清楚的看见桌子上的浮尘。然而一会儿之后,这个世界上将连一粒尘土都不会留下。

我走出屋子,走进了大街上的人群当中。他们都吓坏了,所有的这些无辜的但是愚蠢的人们都吓坏了。很多男人和女人、男孩和女孩哭喊着他们亲属的名字,从我的身边跑过。在西边大约一千五百米的地方,在天空和大地接壤的地方,我可以看到那个雷声的源头。

我紧紧的闭上了眼睛,让过去几周里的画面从我的脑海里一个接一个的播放。“系统”、那个男人、我的父母、还有我从前的名字——NPC1228……

我感觉到了扑面而来的冲击波。我伸开双臂,微微的张开了嘴。

我们就要被规范化了……

NPC们。

我现在要去拿弹药给那个戴着方框眼镜的男人。

整个城市里面并没有什么改变。它的名字仍然叫做“第十七城市”,并且它仍然由“系统”所统治。我,NPC1228,仍然在从事着“系统”安排给我的工作。现在是自从秩序正常化和人类重组化突击部队镇压革命并且控制局势之后的第三个月。拜“系统”的一个机构——SAVE,Statistics Agency Via Existence,现存统计局——的档案夹所赐,我们保留了关于那段痛楚经历之前的所有记忆。资讯规范和公共意识普及化世界立法联盟——FIREWALL,Formalizing Information & Republicanism Expansion Worldwide Allied League of Legislation,一个由NORTON和其他防卫组织所共同组成的国际性机构——正在担当着整个“第十七城市”的安全保卫工作。

事情看起来每天都跟往常一样。

哦,我忘记提了。其实并不是每件事情都显得跟往常一样。昨天,我遇见了一个敲开我家家门的女人。她对我说:

“您是1228先生吗?不要担心,我并不为了弹药而来的。我只是想来和您聊一聊。”■

【剪报代码:1262】



泪婆娑

文 / 猫霖

我常想，我在什么时候见到过你？

或许便是我行走在一条不知名的路上，你是在那路口等着的了，可我知道，你所等的，并不是我，不是一只长着蓝眼睛的黑猫。

我笑，笑我自己自作多情。

我等的，一辈子也得不到。天上的星轨各有定命，又能怨些什么？可我不知道，我为什么会喜欢上这样的你。

你傲、你倔，你刁蛮、任性，你不懂温柔，不懂何为善解人意，不懂什么是一笑倾城。你有什么可让我去喜欢的？

你在杭州用剑刺伤那个带着漂亮女孩的小痞子，居然如此惊慌失措，几乎丢了魂似的拔腿而去，转身一刻泪雨纷飞。我在城墙上看到了，觉得好可笑，这便是你么？！那个宛如月亮般高傲的少女，终究不过是一个情怀如诗的小姑娘，你手背拭着泪，脚步踢踢踏踏。

我从城墙上离去，黑发与阳光纠缠，模糊不清。

几天后，那个小痞子进了林府，月光正好，天空清朗。你穿了裙子，勿忘我的颜色。你站在树下，轻浅一笑，艳若梨花，微一抬头，红了脸，问那个痞子："呐，我好看吗？"竟是出了奇的温柔。

小痞子摇头晃脑，不知所云。我又笑，笑他这时怎么不懂风情，应是像那台上唱戏的，挽你的手，在你耳边轻笑，说"娘子好看"。我一只猫妖都懂，他怎么就不明白？

大概是为了厢房里，那个女孩，唤做灵儿的那一位。

我叹气，为你，也为我。

你怎么就喜欢上那么一个人了呢？不解风情的人类，自私自妄，为了欲念为所欲为。然后我一想，你也是个人类，只有人类，才能给你我给不了的。

我输了，还没开始，已经结束。

我还有杂念，即使不去追求得道，也需要修炼，直到有一天我不再为红尘所动。

然而，有一天我路过扬州，却又见到了你，我苦笑，这可就是缘？夜里，你为他披衣，看着他的睡容喃喃自语……在你心中，我到底是什么呢？

你居然会如此问他？他在你心里……又是什么？我摇头，闭上了眼睛。不要看，不想看。

然后你为了那个小痞子，自己却被关进牢里。我化做原形去看你。你说，小猫，你怎么会进来？这儿可黑了。你的头发垂下，轻轻碰过我的脸，那样柔软的，散发着梨花香味的青丝拨弄起我心海一点一点的涟漪。我低下头不说话，心想幸亏你看不见一只黑猫热得通红的脸。

你不认识我，却关心我，我……很开心了。你很喜欢那个小痞子吧？才要放弃千金小姐的身份，跟随这个愣头愣脑的傻小子闯江湖救他喜欢的人。明明那个小痞子也很喜欢你，可惜你们中间，夹杂了那个叫灵儿的女孩子，只因他，也爱她……

你与我一样，都被命运所玩弄。

我在牢里陪你一夜，对于现在的我来说，几百年的光阴都过去了，那一夜是很短暂的，就像天边一瞬划过的流星，转眼而逝，可是几百年了，被你拥抱的感觉却永远难以忘怀。你的怀抱温暖，你的话语温柔，你叨叨谈起那李姓的小痞子，说他的倔，说他的笑容，夸他骂他都如微风抚面。我看你，你瘦了，徒然想哭。

你抚摩我光滑的皮毛，忽然像是想起了什么，笑吟吟的说："小猫，等我出去了，见到了他，给你一条鱼好不好？"我一震，几乎跳出你的怀抱。无论是什么时候，你眼里都是没有我的。就算我化为了人形，你又会喜欢我吗？你会喜欢上一只蓝眼睛的猫妖？

大概是……不会的吧？你仅仅只是个人。

你睡着了，我悄悄的离去。夜静心冷。那些星星呢呢喃喃，那些云朵欲语还休。我站在高高的檐角上，夜风微凉的吹拂我的脸，像是一只手指，它指向远方，而远处的路途遥遥迢迢，看不清归路。这让我想起弱水边小魔纤长冰凉的手指，是那样轻，那样柔的触碰着我的脸颊，她说，小猫妖，你别哭。

你，别哭……

我自然不哭，自以为心如死灰还可以复燃。然，却是加快了自己的死亡。

我不该去见你，因为见你那一面，就是最后一面了。

我回到了水边继续修行。指点可起万层浪，衣袖能舞千里云。我从水镜里看到了你，去了京城，去了蜀山，去了锁妖塔……然而到了后来，什么也算不到了。一只南来的飞鸟撅着嘴，它说，锁妖塔？锁妖塔早被那个姓李的小混蛋弄塌了。

我一惊……夜观天象，你的命星已殒……原来，是这样……

水镜里看到你和他约定，述说着吃到老玩到老的誓言。看到塔塌的前一刻，你是那样的说，我们三人要永远再一起不分开……而到了最后你却是那样决绝的扑了上来，如同飞蛾，在扑火的瞬间起舞，美丽无边，将他与灵儿拦在了奈落之前。

他会永远记得这个承诺吗？这个誓言不过是为了自己制造的美丽幻想，明知道总有一天幻想会破碎，但仍乐于深陷其中不可自拔。哪怕是自欺欺人也好，只是要换得心灵的片刻自由与幸福罢了。

"我不苛求你施舍什么爱情，只是希望有一天，在你的记忆里，能有过林月如这样一个肯为了你付出一切的女子……仅仅只是这样而已，这就够了……"

我能感觉到，那个瞬间，你的感受，如同我一般。可是我不如你，你为了你爱的人付出生命，可我，还是逃避了自己的爱情。

我还是去了蜀山，想祭奠你，哪怕付上我的命，因为我知道，我能为你做的，就只有这一些了。我拾起了那些锁妖塔的残砖碎瓦，看着想着，眼泪一颗一颗掉了下来，砸在地上，片片破碎。那剑圣看见了我，叱一声妖孽，上前要抓。

"师兄不可，这妖并非孽障，望您手下留情。"一个声音突兀的响了起来，酒剑仙拦了剑圣，走到我身边，拍了拍我的肩膀，"小猫……"

我痛哭出声，就那样癫狂的转过身子揪过了对方的衣襟，撕心裂肺的喊叫："你们没有救她，酒剑仙大叔……你们，你们都没有救她……"酒剑仙看着我，哀冷的拍了拍我的头。忽然间如利箭破胸而过，呼吸不得，我把头埋在了对方宽大的怀里泪如雨下。

她死了，你们都没有救过她……

上穷碧落下黄泉，两处茫茫皆不见！

我不应该与你相见，因为我忘了，我是一只可以带来厄运的黑猫。

可是我，一直，一直，一直都很喜欢你。

哪怕你从来就不曾知道。

梨花带雨泪婆娑，人间几何？

野渡寥落，弯月冷如歌。几生痴情，更向谁说？可奈何！■ 【剪报代码:1273】



盗版不死

文 / 阿咪

说实在的，十年前第一次在那个阴暗角落见到盗版游戏碟时，根本未曾想到这个行业会如此的长命。

那年的冬天，清冷，在家里憋得快要生根时，一个叫大K的同学说："那，跟我去买便宜货。"我一跃而起，于是一起走到了一个有铁栏杆的路口，向下进入了一条螺旋形的青石路。

那些斑驳的黄色墙皮至今仍能被我记起，它们真该觉得荣幸。我那时觉得自己走入了老照片或是闯进了三十年代上海滩的一条弄堂里。然后我看到了许多不一样的人，他们说着一样的话："同学，要不要买碟？"他们的目光游离不定，脸色也是齐齐的发青，让人有些害怕。我不禁缩缩脖子，看看大K。

"那，就是这里了。那，我们随便找一家进去了。"于是我们随一个比较白净的年轻人走，一直走，仿佛没有目标的一直走。我感到自己进入了哪部电影的哪个熟悉的情节里。大K有一搭没一搭的和那个年轻人说着话，还抽空凑到我耳边说一句："那，要摆出好像很熟的样子来。"我点点头，随他们走进了有着昏黄灯光的楼梯间。

一个老妇人心不在焉的洗着衣服，看到我们进来，似乎有些无所谓又有些兴奋的擦擦手，打开了身后小屋子的门。我有些惧怕这种有着层层机关的地方，歪头看看，大K似是颇坦然。我们走进去，那里的桌子上有十几个大塑料盒子，里边满满地装着光碟。我似乎松了一口气，心里奇怪为什么不摆到外面去卖，那会有更多顾客。可也顾不得问，自顾自地挑了起来。

年轻人点上支烟，氤氲的雾升腾起来，灯光更加昏黄。他和那妇人说着生意不好做，近来抓得紧什么的，似是有很多愁。我听得心中一紧，想："抓得紧？这里都是坏人吗？"于是匆匆挑了一些碟，付了并不算很多的钱就逃了出来。我问大K，他说："那，最近都是这样的。"我们沿着原路一直走，一直走出这张发黄的老照片，心里慌的厉害。



夕阳在这里也是诡异的金色，我也有了些做贼的感觉，怪怪的。

这就是我第一次买盗版时的状态，不知为什么会如此清晰地想起，除了颜色有些单调。那时真是什么也不懂的，只感觉有些害怕，有些刺激还有些说不出的味道。后来偶然的一次说起，老K嘿嘿笑着说："那不过是我第二次去，第一次是人家带着我的，那，就像你一样，像个小贼。"

补充说明一下，我捧回家的第一盘花花绿绿的盗版碟居然是一只试玩版合集，而且数月后才明白为什么上面的几十个"大作"都短得像广告……

在经历了多年的买盘生涯后，世风渐变。网络游戏风行，硬盘容量狂涨。盗版游戏盘渐渐没了生存的空间，可那些人的HP真的就很高，仍然顽强的活着。

这不，迎面又来了：

"《大长今》要不？DVD压缩完整版新鲜出炉！"

"你们……还在啊?!!"

我咬牙切齿的说。■

游戏漏洞 VS 游戏道德

文 / 卜竹

无论是在现实社会还是游戏的虚拟世界里，永远都会存在着可能被人利用的漏洞。对于这些漏洞，除了社会管理者努力修补着漏洞外，社会成员在对待漏洞的态度上则是分成了两大派：一部分守法的社会成员会用道德的力量约束利用漏洞的行为，另有一部分人，则在这些漏洞被堵上之前，"最大化"的利用着它们。

在《魔兽世界》里，也存在着不少这样的漏洞，而围绕着它们，也产生了同样的两派，以及与此对应的相左观点。前者认为，凡是有损其他成员利益的行为，任何游戏中的成员都应自觉抵制。而后者却声称，只要没有违反官方的明文规定，那么一切行为都是我自己的自由。

对于持第一种观点的"自觉守法者"，我觉得大家最好能直面这样一个事实：那就是无论你们拥有多么道德高尚的观点以及多么强大无比的舆论压力.总会有那么一部分人坚定不移的利用制度漏洞为自己牟利。而道德舆论压力，远没有一个及时颁布并能坚定执行的新规范能更有效地控制那些钻空子的成员。更何况，在很多时侯，守法者和钻空子者争议的问题谁是谁非，并不那么清晰明了。在执法者下结论之前，打着道德的旗帜强迫其他成员服从自己的意志，这种行为假如不加控制的话，很有可能在社会中造成新的不平等。

所以，对于那些钻空子者，守法者用不着以道德法官的身份大张挞伐，而是可以在规范允许的范围内，作为一个普通玩家，给于自己认为适当程度的抵制，这就等于让他们在利用规范漏洞损害他人利益时，必须承担更大的代价。假如这代价超过了他们依靠钻漏洞所获的利益，那么这些投机取巧的行为自然就会停止。

而对于那些不顾别人的意见，执意要靠钻空子为自己牟利的人们，我想需要提醒的是，其他社会成员对你们的看法也是你们自己利益的一部分。从外表上看，依靠钻漏洞获得利益似乎是平空得到的好处，但当这种行为被社会普遍谴责时，钻空子者在获得额外利益的同时，还必须付出有损自己名声的代价。即便你是一个利益至上的人，也应该判断一下钻空子的所得是不是值得自己担负起相应的坏名声——特别是在《魔兽世界》这种注重团队精神的游戏里，不参加团队活动几乎就品尝不到游戏的任何乐趣，所以，一个玩家的名声可能要比一两件装备重要得多，用名声和道德换钱，这并非是件划算的事情。

其实，无论那一派玩家，我们都有共同的利益所在，那就是我们一起生活的《魔兽世界》。拿刷副本来说，反复重置副本带来的服务器不堪重负，受损的不仅是那些守法玩家，当然也包括刷副本的玩家自己。在官方针对这件事情不得不修改怪物物品的掉落率，限制玩家在一定时间内进入同一副本的次数之后，我们发现，这个新法令给包括钻空子者自己在内的所有玩家都造成了不便。甚至于假如没有暴雪及时的管理，整个《魔兽世界》都有可能在这些玩家的破坏下毁掉，让我们喜爱的这个世界毁于一旦，这些也是钻空子者自己同样必须付出的代价。■



K文

少儿不宜

文／刘纯根

记得多年前，最好的电影广告词是四个字——“少儿不宜”。按理说，把少儿们划出界外是限制了观众人数，对市场不利，可电影业却趋之若骛，非得把好好的电影挤进“少儿不宜”的队伍里不可，无他，就因为这四个字后面隐藏了无限的想象空间，超越一切华丽的广告宣传，给你非看不可的冲动——不管你是不是少儿。据说，有关部门就是为了不让分级制度被商业所利用，才导致后来电影分级无疾而终的。

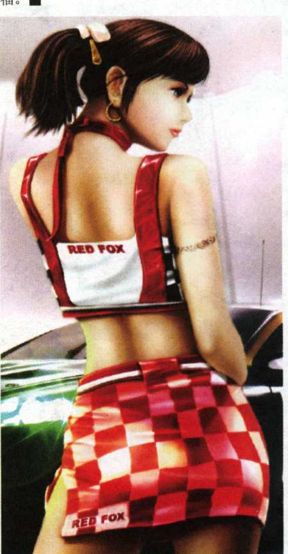
多年后，电影的“少儿不宜”不怎么被提起了（虽然不时还有几张露点剧照见诸八卦杂志以招徕看客），但这个炒作手法已被新兴的娱乐——网络游戏继承，还改了个说法，叫做“成人网游”。游戏里的MM造型无一不是天使脸蛋、魔鬼身材和惹火服装，这不必说了，在宣传时总要欲擒故纵放几个烟雾弹，照官方说法是：此游戏过于血腥暴力，PK时会掉宝掉经验，不适合心智尚未成熟的未成年人，所以被列为“成人网游”，还不忘发布一些煽情截图和视频来供玩家YY一番，这么一折腾，估计不少人的眼球都被吸引了。

从字面上理解，“成人网游”和“少儿不宜”一样，应是只适合成年人的东西。不过，如果大家已习惯了网吧里熙熙攘攘的学生人群，也就不会对痴迷于“成人网游”之中的未成年人而感到奇怪了。“成人网游”就如同电影分级中的“少儿不宜”一样，成为了快速吸引大众眼球的不二法门。

当然，大部分“成人网游”都只是挂羊头卖狗肉，纯粹是商业炒作。可是有一些游戏公司却是来真的，韩国CM-NET公司的“3 Feel”算是开了先河，这款HGAME的3D加ONLINE版，新闻可不少，先是制作过程中被韩国政府叫停然后又解禁，后来到E3上秀了一把后还扬言要在欧美日运营，连HGAME的老巢日本都未能将H游戏ONLINE化，CM-NET公司那种把H游戏网络化的全新理念确实另人咋舌，他们究竟在想些什么呢？

究其原因，大约是在前两年，韩国人用泡菜网游赚走了市场不少的银子。时间长了，中国的游戏厂商不甘屈于人下，纷纷开发了国产泡菜，抢走了韩国泡菜不少生意。而欧美市场方面，一批原创网游也逐渐让韩国产品靠边站。激烈的竞争，加上年底的财务报表，估计把某些韩国公司逼急了，于是兵出诡道，开发成人网游抢占市场。看来，这个策略目前还是比较成功的，君不见，各大游戏门户站上，名为“3 Feel XXXX（图）”的条目总是点击率最高的一个？

本来，成人网游的分级是为了规范市场、保护未成年人而定的。如今却被中外游戏厂商们当成了吸引眼球的卖点，且有愈演愈烈之势，似乎与当初分级的初衷越走越远了。可是以我看来，指望靠“成人网游”来救市，恐非游戏业之福。■



GAME OVER

文／tatoo

九月的这座陌生的异乡之城，对于每一位到访者仍报以桑拿天的热情，让人不堪忍受。我来到那座可怜的三流大学，被裹挟在蔚为壮观的人流里，和所有这间大学的新鲜人一道，涌进了大家今后将要战斗生活若干年的新基地。

在九月的天空下，我傻傻的看着老爸老妈顶着烈日，在学校高高低低的楼宇间穿梭不停，每次进出，手上就多出大包大包的东西。我仿佛又回到了多年前的那个九月，在另一个九月的骄阳下，有一大帮唧唧喳喳的孩子，在家长们的带领下去小学报名。其中就有我，还有那些我后来的铁杆兄弟。很快，我和兄弟们便在共同话题下打的火热……这话题就是游戏，就是红白机，就是马里奥大叔。我和我的他们很快就被游戏连接在一起，三年级，我们为了游戏开始第一次大胆的叛逆——逃课。于是，从那以后，二楼教师办公室外的走廊里，经常性的留下了我们在夕阳下伫立的长长身影。

后来，我们又一起上了初中，那是个真正的激情年代——游戏的激情。我们知道了暗黑、星际和红警——让我们释放着激情，挥洒着生活的不快，发泄着心中的仇恨。我们在游戏中无比放松，达到了精神的颠峰……用专业术语说，那大概就是“HIGH”吧！苍白的课本焉能留住不羁的我们，于是我们学会了更加叛逆，学会了更加的无所畏惧。就这样，一个三年结束了。

父母是万能的，他们或以权，或以钱开道，兄弟们再度会师于高中。高中，一个游戏盛产的年代，与之相对的高考教育乏味沉闷，看着那些高四高五的前辈们，我们为他们悲哀，我们不愿在题海中“死去”。不想死去……我们放纵自己，对，放纵，甚至是放弃，我们在网络游戏里漫游，寻找志同道和的密友，以求暂时忘却现实的忧愁。激情已经上升为疯狂，对现实的不满和对忘却的饥渴，如火山爆发，洪水泛滥般涌出。网吧里几台可怜的电脑承受着我们不分黑天白夜疲劳轰炸，网吧老板心痛的看着键盘鼠标，却又为我们这些年轻的上帝顾客堆着笑容……就在这难以形容的目光下，我们忘乎所以，梦幻般走完了又一个三年。



我的成长史，就是中国游戏历史的一个缩影，有过无数的荣耀与耻辱、痛苦与欢笑。而在今天，接过父母手中装着生活费的信封，在他们千盯盯万嘱咐的离去之后，看着宿舍里那满地散乱的行李，我觉得那些昔日种种都化作烟云，只有不可遏制的泪水夺眶而出。

我清楚的知道，那个时代已经结束，GAME已然OVER，而人生才刚刚开始。所以，在这个交接点上，我用这篇文字，纪念我和中国游戏共同的那个过去的十年。■ 【剪报代码:1263】

i love this game!
NBA Live 系列风雨十一年

文 / Kurdt & I3

1994 年，中央电视台首次现场直播 NBA 总决赛休斯敦火箭队与纽约尼克斯的比赛。1994 年，也是 EA Sports 的 NBA Live 系列诞生的年头。如今 NBA 运动已经陪伴着所有热爱篮球运动的年青人，走过了十一个年头。

时至今日，我们依然可以高呼：i love this game！只因为场上球员激烈的身体对抗，灵活的穿插跑动，变幻莫测的传接球，最后一锤定音的投篮……因为 NBA 总是这样精彩无限。

王朝崛起

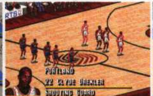


NBA Live 95
发售：1994 年

1995 年 NBA Live 首次登上 PC 平台，开始了长达 10 年的篮球游戏统治。最早的 NBA Live 并不是一款电脑游戏，NBA Live 95 实际上是从超任（SNES）上移植过来的。

在 NBA 95 中，首次提供了球员管理系统，你可以进行球员的交易。但遗憾的是，在赛季以及季后赛之外玩家还不能更改先发阵容。而且还没有提供球员创造系统，在 EA 并没有拿到 NBA 全部版权的时候，我们甚至不能创造出一个"假乔丹"。在球员资料方面与超任版 NBA Live 95 不同的是，PC 版选择的是 94/95 赛季的球队以及球员资料，而不像超任版里面采用的 93/94 赛季。







PC 版最大的遗憾是取消了超任版当中的抢断键，这并不是 EA 偷懒，而是那时的个人电脑上的手柄只支持 2 个键，所以在超任版中的抢断键被迫取消。玩家必须通过贴近控球球员或者站在对方的传球路线上才能完成抢断。

其实，就游戏性而言，NBA 95 并不算是一个好游戏，即便是在那个年代。

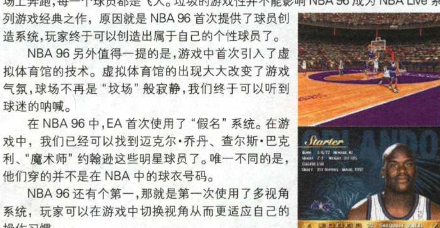


首次出现的球员编辑功能

NBA Live 96
发售：1995 年 12 月 31 日

1996 年，NBA Live 游戏终于登上了 Windows 平台（NBA 95 尽管可以在 Windows 平台上玩，但从本质上来说它是一款 DOS 游戏）。

NBA 96 继承了大部分 NBA 95 的特点，特别是操作这方面。NBA 96 依然像一款冰球游戏，球员好像在冰球场上奔跑，每一个球员都是飞人。垃圾的游戏性并不能影响 NBA 96 成为 NBA Live 系列游戏经典之作，原因就是 NBA 96 首次提供了球员创造系统，玩家终于可以创造出属于自己的个性球员了。



NBA 96 另外值得一提的是，游戏中首次引入了虚拟体育馆的技术。虚拟体育馆的出现大大改变了游戏气氛，球场不再是"坟场"般寂静，我们终于可以听到球迷的呐喊。

在 NBA 96 中，EA 首次使用了"假名"系统。在游戏中，我们已经可以找到迈克尔·乔丹、查尔斯·巴克利、"魔术师"约翰逊这些明星球员了。唯一不同的是，他们穿的并不是在 NBA 中的球衣号码。

NBA 96 还有个第一，那就是第一次使用了多视角系统，玩家可以在游戏中切换视角从而更适应自己的操作习惯。




战术编辑功能

NBA Live 97
发售:1996 年

NBA Live 97 最多算是上一作的增强版，增强的画面效果、增强的 AI 系统、增强的游戏系统。也许这些都会让人有换汤不换药的感觉，但球员管理系统的增强，让 NBA 97 在玩家中的地位大大提高。

在 NBA Live 97 中，EA 花费了大量的心血在游戏的球队管理系统上。首先，EA 强化了球员创造系统，在其中增加了更多的面部选择，球员的相貌更为丰富，玩家更能充分发挥其想象力，创建并存储 100 位个性球员。伴随着球员创造系统的加强，玩家需要对自己的球队投入更多的心思在管理上，NBA 97 首次实现了球员存档的功能，玩家可以将编辑好的球员、球队保存起来，随时读取。

其实，NBA 97 也有首创，游戏第一次加入了年度最佳评选机制，包括 MVP、最佳新人等。









NBA Live 98
发售:1997 年 10 月 10 日

NBA 98 被看作 NBA Live 系列游戏走向巅峰的一款游戏。几个“首次”出现的内容，让 NBA Live 系列走向成熟。

NBA 98 首次加入了解说系统，EA 邀请了 TNT 著名解说员 Vern Lundquest 为游戏作全程解说。在 NBA 98 中，解说员可以根据球场的变化进行实时解说，这在 NBA 系列游戏历史上属首次。

3 分球大赛首次进入 NBA 系列游戏。赛季的全明星比赛从此变得完整。NBA 98 完美的展现了在纽约举办的全明星大赛，特别是在球场气氛的营造上，EA 下足了功夫。在全明星比赛中我们可以听到球迷伴随着比赛的进程不断变化的声音，时而屏气观战，时而振臂欢呼。

NBA 98 首次加入了全明星这个难度，并且沿用到现在。查尔斯·巴克利首次实名出现在游戏中，这标志着 EA 在争取球星版权的工作中取得了突破，万众瞩目的迈克尔·乔丹也许已经离我们不远了，而事实也的确如此。

但就游戏性而言，NBA 98 并不算完美，这也造就了另外一个首次，那就是 EA 首次发行了 BUG 修正补丁。这让我们更加期待 NBA Live 99 的出现。


球员个人技术统计


早期的全明星周末三分球大赛


唯一包含球星卡收集的一作

★★★★★★ 现实的冲击 ★★★★★★


赛后图像化投篮技术统计

NBA Live 99
发售:1998 年 11 月 10 日

当我们把 NBA 99 安装到电脑以后，发现竟然无法看到 98/99 赛季的新人。也许你会认为这是 EA 太想赚钱过早推出游戏的结果，其实不然，不要忘了由于劳资纠纷，那个赛季的 NBA 本身就是个缩水的 NBA。NBA 现实赛事的纠纷直接影响了 NBA Live 99 的制作，最终那些缺少的内容，EA 不得不通过补丁进行补充。

在 NBA 99 中首次加入了练习模式，练习模式的出现大大提高了我们的游戏水平。玩家可以通过分析篮球飞行的轨道，不断体会出手的时机以及节奏的把握，大大提高了投篮命中率。

练习模式并非最令人兴奋的内容，最重要的一个改变是 NBA 99 首次提供了连续赛季模式。以往的 NBA Live 游戏，玩家只能在一个赛季中不断的重复，而 NBA 99 彻底改变了这个局面，我们终于可以在一个赛季结束后开始一个全新的赛季。感觉遗憾的是，当时的游戏模式中还不能实现选秀和自由转会，我们仍在期待一个完善的 NBA 生涯模式。







NBA Live 2000
发售:1999 年 11 月 17 日

NBA 2000 是令所有 NBA 球迷感觉幸福的开始，从游戏包装盒面上可以看到一个醒目的标语 “JORDAN IS BACK！”。本作中，迈克尔·乔丹第一次以真名出现，玩家终于有机会控制着 NBA 历史上最伟大的传奇巨星，上演空中大灌篮了；另外，本作中第一次出现了 NBA 传奇球队，我们可以控制那些 NBA 历史上大名鼎鼎的“飞人”们进行比赛。

在 NBA 2000 中，第一次由 2 个解说员同时进行比赛的解说；在 NBA 2000 中，我们可以在一个赛季结束后进行选秀和转会了……所有这一切，让 NBA 2000 在 NBA Live 的历史上写下了重要的一笔。

但 NBA 2000 同样也有很多的遗憾，首先是由于上赛季的影响，NBA 2000 是 NBA Live 系列游戏中唯一一款没有东西部明星对抗赛的游戏。另外，由于发行时间的问题，不少退役的球员依然出现在了球队名单上；很多球员的球衣号码错误；甚至有 5 个球队的球员不足 12 人。


3D 化球员头像，以展示 EA 的 3D 图像技术


开赛之前华丽的出场秀


更丰富的球员编辑选项

签入传奇明星

NBA Live 2001
发售:2001 年 2 月 8 日

这一年，NBA 2001 让我们开始对 EA 感到失望。本作几乎没有任何创新，完全是一款更新了球员名单的 NBA 2000……尽管迈克尔·乔丹还在赛场上活跃着，尽管所谓的“球员个性”系统使比赛略显生气，但游戏本质系统的陈旧，耗尽了玩家的热情，也预示着 2002 年即将发生的一切。



NBA Live 2002

EA 让我们绝望了……就在我们对 NBA 2002 充满期待的时候，EA 对外宣布，NBA 2002 将只会在家用游戏机平台出现。难以想象微软 Xbox 的发表所造成的白热化游戏主机大战，竟然对电脑游戏造成了如此大的冲击。当时我们甚至不知道，在明年，我们还有没有可能玩到 PC 版的 NBA Live。我们也许就此该和 NBA Live 说永别了……

当然现在看来，那种担忧显得有些多余了，在唯利是图的天性驱使下，多平台概念很快得到了广大游戏厂商的认同。NBA Live 终将还是会回到它曾经的辉煌之地，而且是以更完美的形态展示给热爱它的 PC 玩家。

★★★★★★ NBA 归来 ★★★★★★

NBA Live 2003
发售:2002 年 11 月 12 日

NBA Live 回来了，带着网络模式回来了……在离开 PC 平台 1 年后，NBA Live 带着所有我们熟悉的东西回来了。

NBA 2003 似乎更像是经典的回归，游戏的操作更加简单化、自由化。EA 首次在 NBA Live 中引入了自由控制的概念，玩家可以在游戏中做出更多花哨或实用的动作。观赏性一直以来都是 NBA Live 系列的重头戏。




游戏中第一次引入了教练的角色。虽然教练在游戏中还只是一个外在的细节设计，但是在比赛中，他会对裁判的每个判罚做出反应，也会为球员的每一次进攻和防守而不停地兴奋吼叫，甚至还会走到场边和球员说话。这种细节设计再度提升了游戏现场表现的真实性。

最重要的是，NBA 2003 提供了网络功能，我们终于可以足不出户与世界各地的玩家进行比赛了。


更强大的网络游戏模式

NBA Live 2004
发售：2003 年 11 月 11 日

有别于之前 NBA Live 系列游戏 NBA Live 2004 首次将扣篮键和投篮键分成了 2 个，这让我们在面对篮圈的时候有了更多的选择。此外，在 NBA 2003 中，可以操作球场上跑动的任意球员，这就为更多的战术实施提供了可能，但同时也对我们的操作有了更高的要求。

在对游戏性进行调整的基础上，EA 也做了很多面子上的东西。在 NBA 2004 中开放了 NBA 商店，我们可以使用在游戏中比赛获胜而得到的金钱购买复古的球衣；另外，球员穿的球鞋也将对应他们在现实比赛穿着的品牌款式，甚至在传奇球队中的那些“老古董”穿的都是“指定品牌”。该系统的出现标志着游戏从此成为了一种全新的商业宣传媒介，同时这种成功的商业运作也为 EA 的游戏制作人赢得了更多的利益。




NBA Live 2005
发售：2004 年 10 月 26 日

NBA Live 2005 承袭了过去 EA SPORTS 的自由风格，并做了相当的强化，可以在球赛里更轻松地施展各种花招，如空中接力灌篮、于半空调整各种姿势、利用绝佳弹跳力抢篮板，或用更多不一样的盖火锅技巧，使得原本就相当有看头的篮球赛，变得更加令人目眩神迷。

本作最具突破意义的是“全明星的周末”的重现。在 NBA LIVE 2005 中，全明星周末的设定与现实 NBA 完全相同，共分为 4 个部分：新秀挑战赛、三分球大赛、扣篮大赛以及东西部明星赛。全明星周末除去东西部全明星赛，扣篮大赛无疑是最受球迷关注的。为此制作者特别设计了“自由扣篮”（Freestyle Dunking）模式，玩家可以充分展现自己的扣篮技巧，并可以通过不同的动作组合来完成最后一扣。游戏中共设计有近千种扣篮动作，从罚球线起跳扣篮到风车扣篮，从 180 度转身扣篮到胯下倒手扣篮，只要玩家可以想到的动作都可以进行任意组合。EA 天才的制作人，终于找到了一种全新的篮球玩法。

首次出现的“王朝模式”，允许玩家尝试着建立属于自己的篮球王国霸业，利用过去 25 个球季的经验让自己的王朝更为兴盛，除了可以利用计算机仿真功能，参加球季期间任何一场赛事，还能使用自订化个人数字助理，随时取得最新联盟消息、球队情报以及其它重要讯息等，与球员们协商合约、薪资等问题，把自己的篮球王国推上顶点。其实对于具有丰富“运动经理”游戏制作经验的 EA 来说，打造这种简单的生涯模式在技术上没有任何难度，但之前一直没有推出，明显是因为欧美制作人不善于发掘游戏的周边乐趣。


全明星周末扣篮大赛


全明星周末三分球大赛回归

NBA Live 06
发售：2005 年 9 月 26 日



又到了 NBA Live 新作发表的日子……一切对于 NBA 2006 的前瞻、评论其实都是在浪费笔墨。NBA 2006 是什么样子？你只要把前面 11 款游戏的优点加在一起那就是 NBA Live 2006 了……NBA Live 如今的成熟让它不再需要创新。

我给了自己一个玩 NBA Live 06 的理由：NBA Live 2007 还要等明年……

★★★ 明星战靴 Star Shoes ★★★

除了个性十足的球星，NBA 中还有太多展示个性的元素，明星代言的球鞋就是最让年轻球迷迷恋的部分，当然，EA 的“NBA Live”自然也不会错过这个吸引玩家的方法。

从《NBA Live 2003》开始，游戏中开始采用真实外观的球鞋，我们可以看见著名的 AIR Jordan 系列（乔丹代言）、“代表美国文化”的匡威帆布鞋，以及当时由文斯·卡特、史蒂芬·马布理等明星代言的 AND 1 系列篮球鞋。不过，此时的这些真实外观球鞋，并未采用真实命名。

到了《NBA Live 2004》，游戏中的球鞋开始采用真实的品牌及命名，NIKE 的 AIR Jordan、AIR Shox（卡特等人代言），Adidas 的 T-Mac（麦克格雷蒂代言），Reebok 的 Answer 系列（艾弗森代言）均被加入到游戏的 NBA 商店中（NBA Store），允许玩家用通过比赛换得的积分来解开。而后来的《NBA Live 2005》和《NBA Live 06》则延续了这样的做法。

■AND 1

作为文斯·卡特在 2000 年 NBA 全明星周末扣篮冠军中夺冠“装备”出现而受到追捧，出现在《NBA Live 2003》、《NBA Live 2004》中。



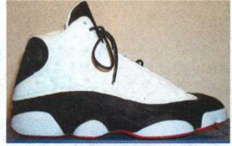


■Converse ALL-STAR

堪称“代表美国文化”的匡威帆布鞋，全球至今已售出超过 9 亿双，出现在《NBA Live 2003》中。

■AIR Jordan ⅩⅢ

迈克尔·乔丹的战靴，本代又被称为“黑猫”（乔丹的一个昵称），与 AIR Jordan、AIR Jordan Ⅻ 共同出现在《NBA Live 2004》中。





■T-Mac

Adidas 出品的以麦克格雷蒂命名的球鞋，第一代出现在《NBA Live 2004》中。

■Shox Vince

NIKE 出品的文斯·卡特球鞋，出现在《NBA Live 2004》中。



■Answer Ⅵ

Reebox 为艾弗森度身定做了 Question、Answer 两大系列球鞋，Answer Ⅵ出现在《NBA Live 2004》中。

封面球星 Cover Star





《NBA Live 2002》 95、96两作采用实拍照片

对于NBA这个明星效应无处不在的运动联盟，强调球星的个性是其吸引球迷的重要手段。而作为NBA篮球文化的"周边产品"，EA公司的"NBA Live"系列篮球游戏同样深谙此道。这套从1995年延续至今的篮球游戏系列，除了最初的95、96两作包装封面采用NBA比赛实拍照片外，其余每代游戏的包装封面及游戏开始界面都采用了单个球星的照片（注：《NBA Live 2002》虽然没有推出PC版游戏，但其PS2版本游戏同样采用史蒂夫·弗朗西斯的照片作为包装封面），甚至针对游戏在不同区域发行的不同版本，游戏还会采用不同的"封面球星"，用以吸引不同地区的玩家。"NBA Live"这种"封面球星"的推广方式，非常有效的吸引了大量NBA球迷玩家，可谓是游戏业界明星代言推广方式的成功典范。

今天，就让我们为大家细数这些个"NBA Live"系列的封面球星：

■NBA LIVE 97

■米切尔·里奇蒙德



身高：196cm　体重：99kg

位置：得分后卫

也许如今的球迷中已经鲜有人认识里米切尔·里奇蒙德这位NBA的传奇巨星了，作为和迈克尔·乔丹同时代的NBA球星，里奇蒙德被公认为"球风最像乔丹的球星"，也曾是乔丹钦点的乔丹品牌篮球鞋代言人之一——当然，也正是因为和乔丹同处同一时代，里奇蒙德乃至许多球星的光辉都被乔丹所掩盖。里奇蒙德在1988年被金州勇士队以第5顺位选中，并在接下来的赛季中击败状元秀丹尼·曼宁，获得"最佳新秀"称号。在1991年转会至国王队后，里奇蒙德迎来了职业生涯的巅峰期，曾连续6年参加NBA全明星比赛（1993~1998），并于1995年获得全明星赛"最有价值球员"（MVP）称号。之后，里奇蒙德于1998年转会至子弹队（现在的奇才队），2001年他又来到湖人队，并最终于2002年获得梦寐以求的NBA总冠军戒指。在职业生涯共976场的NBA比赛中，里奇蒙德拥有平均每场21分的骄人纪录。

■NBA LIVE 98

■蒂莫西·哈达维



身高：183cm　体重：88.5kg

位置：控球后卫

在"答案"艾弗森以眼花缭乱的跨下运球成名于NBA之前，外号"小臭虫"（Tim Bug）的蒂姆就早已用同样的绝技游走于NBA的长人之林。除了出色的运球技巧，1989年以第15顺位进入NBA的蒂莫西·哈达维还有着职业生涯平均每场17.7分、8.2次助攻和1.65次抢断的不俗表现，并曾入选NBA最佳阵容（1996~1997赛季）以及美国"梦之队"（1999、2000年）。此外，蒂姆职业生涯中极高的三分球命中率，也是令球迷津津乐道的——大家曾用"投篮后能看见篮球的商标"来形容蒂姆投出的不旋转却极其致命的三分球。

■NBA LIVE 99

■安东尼·沃克

身高：206cm　体重：111kg

位置：大前锋

坏脾气的安东尼·沃克应该是NBA历史上最爱投三分球的大前锋了，而且命中率还不错（职业生涯命中率32.6%），而他那如老太太般的小碎步，也是令对手最为头疼的绝招之一。作为和艾弗森、科比等人并称为"1996黄金一代"的他，在同年以第6顺位加盟凯尔特人队后，先后经历多支球队，并于04~05赛季加盟奥尼尔领军的迈阿密热队。整个职业生涯中，沃克有着平均每场19.8分和8.7个篮板球的骄人表现。

■NBA LIVE 2000

■蒂姆·邓肯




身高：211cm　体重：118kg

位置：大前锋

3次获得NBA总冠军及总决赛最有价值球员（98~99、02~03、04~05赛季），两次获得常规赛最有价值球员（01~02、02~03赛季），第1顺位进入NBA并获得最佳新秀称号（97~98赛季），如果让我们列举蒂姆·邓肯的所有荣誉，实在是一个大工程，但这并不妨碍我们称他为NBA历史上最好的大前锋之一。更加难能可贵的是，集众多荣誉于一身的邓肯，有着少年老成、朴实低调的作风，在打球和做人两方面都为年轻球迷做出了非常好的榜样。

■NBA LIVE 2001

■凯文·加内特



身高：211cm　体重：100kg

位置：大前锋

作为NBA历史上最为出色的"高中球员"之一，凯文·加内特有着消瘦却充满力量的身体，并在进攻和防守两方面均有建树（6次入选NBA最佳阵容、最佳防守阵容）。此外，加内特还8次入选NBA全明星赛，并获得03~04赛季NBA常规赛最有价值球员称号。虽然至今未获得过NBA总冠军，但"狼王"加内特仍旧是目前NBA最具实力的球员之一。

■NBA LIVE 2003

■贾森·基德

身高：193cm　体重：95.3kg

位置：控球后卫

作为目前NBA中最具传统控球后卫风格的球员，贾森·基德还有着"三双王"（得分、篮板球、助攻、抢断、盖帽等单项统计中有3个达到10）的美称。与格兰特·希尔共同获得94~95赛季最佳新秀称号后，初出茅庐的基德曾与吉米·杰克逊、贾马尔·马什本并称为"达拉斯三J"（三人名字首个字母都是J），然而年轻气盛的"三J"最终无缘共铸辉煌，基德也只好辗转太阳、新泽西网等多支球队。如今，成熟的基德终于在网队找到了感觉，沉浸于妻子和儿子每场必到的助威的天伦之乐中——不过，基德的儿子最喜欢的NBA球员可是艾弗森哦。

■NBA LIVE 2004

■文斯·卡特




身高：198cm　体重：100kg

位置：得分后卫

他曾是人们心中的乔丹继任者，因为他们都来自篮球名校北卡罗来纳；他也曾被人们叫做"加拿大飞人"，因为他的扣篮充满力量的美感——文斯·卡特，他是NBA激情和扣篮的代名词。在1998年以第5顺位加盟多伦多猛龙队后，卡特向世人展示了他极具才华的篮球天赋，而6次入选NBA全明星赛则是最好证明。如今在新泽西网队的卡特仍然霸气十足，当然，他还需要一些耐心和成熟。

■NBA LIVE 05

■卡梅罗·安东尼




身高：203cm　体重：104kg

位置：小前锋

当与"小皇帝"勒布朗·詹姆斯同样被报以极大期望的安东尼，以一幅乖小孩的样子坐在场边观看02~03赛季NBA总决赛时，人们都认为他将成为一个伟大的NBA巨星。但一切在现在看来还差得很远——虽然在新秀赛季就将丹佛掘金这个烂队带入季后赛，但此后卡梅罗在场内表现平平，场外却和毒品、丑闻有着千丝万缕的联系，风光被少年老成的"同年生"詹姆斯盖过大半。虽然本赛季场均21分的表现算是不错，但却离人们的"巨星"期望差的太远。

■NBA LIVE 06

■德温·韦德



身高：193cm　体重：96kg

位置：得分后卫

与勒布朗·詹姆斯、卡梅罗·安东尼同年进入NBA的德温·韦德（第5顺位），是一个聪明而低调的球员。从新秀赛季的场均16.2分到本赛季的25.3分，3年里韦德的表现可以用"进步飞快"来形容。在与"大鲨鱼"奥尼尔联手后，"闪电虾"韦德成为"2003一代"中最有可能染指NBA总冠军的新星。【剪报代码：1264】



牛人列传
——游戏内外话牛头

文/老谢

牛头人，也叫牛头怪、米诺陶（Minotaur），是混沌、邪恶、力量和杀戮的象征，是奇幻的游戏世界中的经典怪物，也是我个人最喜欢的种族之一。在我短暂的奇幻冒险生涯中，曾多次以"瑞图尼姆"（Ruatonim）为名扮演这个种族，对这个种族略有些心得体会，愿与各位分享。

Minotaur是一个复合词，由表示米诺斯文化的"minos"加上拉丁语中的公牛"taurus"构成，直译意为"米诺斯的公牛"。



因此几乎所有涉及牛头怪的文章，都必定要说到中学历史课本里也有所提及的克里特岛的故事——但实际上这个故事里只有一个牛头，还只在迷宫尽头露一小脸就被大英雄干掉了，纯粹是个跑龙套的，不具备代表性——他除了知名度高，甚至连"最早的牛头"都算不上。因此，我们今天要谈的牛头人们，将不仅限于克里特岛传说中的那只牛牛。

■人类历史中的牛头人

希腊克里特岛迷宫尽头的那只牛头是世界上最早的牛头人吗？倒也未必！克里特岛是欧洲大陆最早的文明发源地之一，创造了灿烂的米诺安文明（2800~1150BC）。虽然克里特王朝辉煌且影响深远，但自身历史却不很长，牛头人的传说也不是发源于此。从公元前6000年的新石器时代开始，牛作为最重要的食物和材料来源之一，贯穿了人类狩猎、游牧到农耕的全部历程，同时其多产的特性也是阳刚与富裕的象征，广受除了中、南美（俗称拉丁美洲）和大洋洲以外地区的各个种族所崇拜（大洋洲原本居然没有牛，而拉丁美洲人则更热衷于崇拜羽蛇之类怪异的东西），几乎每个上古文明中都经历过圣牛崇拜，有的至今仍在崇拜（印度），而在这些文明的历史文化产品中，或多或少都能找到牛首人身的神及其变体形象。牛对于人类文化的影响，可以从人类生活的方方面面看出来。

天降大神



壁画：【阿匹斯的形象】阿匹斯是埃及最重要的神祗之一，深受各阶层崇拜

埃及人的圣牛崇拜起源相当早，大约在中王国时期（2040~1640BC）达到鼎盛。圣牛崇拜以孟菲斯为中心，衔接古王国时期的圣鹰崇拜和新王国时期的圣羊崇拜。埃及诸神中牛头的代表者包括司职丰饶及生产的阿匹斯（Apis），外形为公牛（注：此神可能与太阳神巴尔，甚至《暗黑破坏神Ⅱ：毁灭之王》及《博得之门》里的巴尔都有联系），以及鹰头人身的荷鲁斯（Horus，象征法老王权）的妻子牛头女神哈托尔（Hathor）。哈托尔外型幻化成母牛，是埃及最古老的女神之一，希腊神话中她是天空女神，但一般都称她是爱情、舞蹈及酒神。

【女神哈托尔】她的形象被广泛雕刻在1350~1100BC之间的大量法老陵墓的石壁上

古希腊人则继承了克里特文明的牛崇拜：宙斯就曾经化身为牛来到人间，还把姑娘驮到新大陆——这就是欧罗巴（Europe，宙斯的妻子，也就是欧洲）的来历。希腊神话中关于牛的故事有许多，克里特的传说就属于希腊前期神话，那个米诺斯国王（注：就是迷宫牛牛的老爸）是宙斯和欧罗巴的儿子，死后成为"冥府三王"（判官）之一，他的统治以法治严密而闻名。

在日本，每年七月举行的祇园祭是八坂神社的年度盛会，这个习俗源于纪念早期京都人为了消灭瘟疫，特地从印度请来镇邪的牛头天王。沿传至今转变为京都三大祭典，而八坂神社供奉的正是牛头天王，在日本是相当特殊的神社建筑。不过，另有传说牛头天王即素戋鸣尊，这位"疫神"并非来自印度，而是在京都被"秦氏"所信仰的神明。秦氏，就是古代来自中国的秦氏家族及其后裔，他们于汉朝时期为躲避战乱来到日本，自称为秦始皇的后代，不仅带来了先进的生产技术，而且将生活习俗、信仰带到了异国他邦。在9世纪，"渡来人"秦氏的势力相当有影响力，他们所信仰的疫神牛头天王也被迎往祇园社，成为祇园社的祭神。



蚩尤

神农氏尝百草的故事是中国古代流传很广，影响很大的一个传说。神农就是被炎黄子孙奉为祖先的"三皇五帝"中的"炎帝"，是中国史前先民的代表人物。相传神农就是个牛头人，《帝王世纪》记载"炎帝人身牛首，长于姜水"，这这可能是那时已经掌握了农耕技术的先民们，对于作为"农业之神"的神农形象的构想。

在中国古代神话中，蚩尤无疑是另一个非常著名的牛头人。虽然黄帝最终凭借天兵的帮助战胜了蚩尤，但蚩尤仍旧被中国人尊为神明，秦始皇、刘邦都曾祭战神蚩尤。蚩尤在古代传说中"铜头铁额、飞沙啖石"的形象，以及他作战时手持戈、殳、戟、酋矛、夷矛等五种兵器，似乎说明蚩尤是很早就开始冶炼金属的民族，而据苗族的《蚩尤神话》记载，黄帝化身为"雷老五"假意和蚩尤拜把子称兄道弟，却偷学到了医药和青铜冶炼技术，顺带骗走了蚩尤的铜板斧，这才扳平了彼此间的科技差距，一举战胜蚩尤部落。在蚩尤的后代苗族人（《诗



【大威德金刚像】大威德金刚是西藏密宗佛教的八大护法之一，有九个头，中央为水牛头，象征阎罗王


【牛头天王】明代炳灵寺壁画

经·国语·楚语下》记载："九黎，黎氏九人，蚩尤之徒也；三苗，九黎之后也"）的语言里，还保留着"蚩尤"这一名称，即ZidYeus——Zid，是"父"的意思，Yeus是"男"的意思，合起来就是指勇敢而有本事的男人。因蚩尤爱牛敬牛，故苗家最典型的头饰是牛头从草间花丛中冒出，苗女银角头饰中高高扬起的两弯水牛角，是苗族美丽至尊的象征。

此外，在全世界民族历史中，还有大量关于牛形神明的传说，这表明牛对于古代人类生活有着非同一般的影响。

国家标志

非洲是人类文明的故乡，那里的养牛业从千万年前延续至今，对于牛的崇拜也由来已久。马达加斯加共和国（Madagasca）别称"牛的王国"，这里的人们对牛有着一种特殊的，近乎狂热的崇拜。牛是个人财富的标志，牛头则被当作国家的象征。牛在那里要象孩子一样接受洗礼，一个星期中的某一天人们也不能强迫牛去干活。据说，在非洲古老的神话传说中也有牛头人身的形象。

语言

腓尼基语（一种古老的闪米特族语言，希伯来字母、阿拉伯字母、希腊字母、拉丁字母等，都可追溯至腓尼基字母）第一个字母α来自西奈字母"牛"，而公牛"阿匹斯"是埃及神嗣，大概正是由于这个原因，腓尼基人才将α（牛头，象征公牛）作为他们的第一个字母。后来，拉丁人又作了一次革新，将α竖立起来而写作A，于是，α就成为几乎所有字母文字的第一个字母了。从此，每当人们写下一个字母"α"时，其实是画了一个牛头。

金牛头竖琴





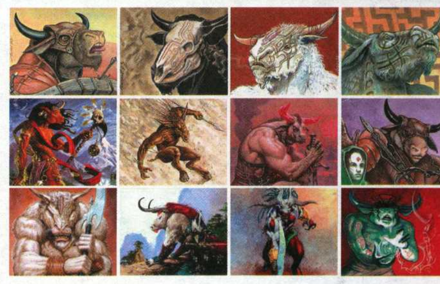




忒修斯大战牛头怪

此外，由于牛头人的形象遍布于人类历史长河中的许许多多神话故事，因此也影响到大量艺术作品，使得人类历史上的许多反映宗教、深化的文艺作品中均有牛头人的形象。在此类型中，比较著名的包括代表着苏美尔人文化的牛头竖琴，表现希腊神话中"忒修斯大战牛头怪"的大量陶器、壁画、雕塑，以及中国民间绘画中大量的牛头形象等等。当然，这其中也有接下来我们要介绍的游戏中的牛头人们。


【格尔尼卡】毕加索的这幅传世名画，以公牛的形象象征对平民百姓无情屠戮的残暴法西斯分子



■游戏中的牛头人

在奇幻的游戏世界里，牛头人的种类繁多，并广泛分布于传统的RPG迷宫、恩洛斯大陆、埃拉西亚大陆、卡里姆多平原乃至外太空异星基地等各个地域。他们的起源各不相同，有神创说、魔法说、混血说。其中，神创说最常见于牛头人本身的神话故事，牵涉到远古神秘种族"角魔"；支持魔法试验与诅咒说的人也不少，但至今未有文献证据；混血说最不可考，证据也最少。在所有的奇幻世界中，牛头人都有着身形庞大、力量惊人、英勇无畏、顽强不屈的共同特征，当然，在不同的世界里也有各自的独特之处：

PS上的《放浪冒险谭》（Vagrant Story）第一关的大BOSS就是牛头人，还有自己的专属出场动画，块头巨大个，手握血之大锤，走起路来轰隆轰隆响，灰土四处震落，看上去威猛雄壮，可惜还是要沦为玩家们的刀下鬼。

史克威尔著名的《最终幻想Ⅷ》（Final Fantasy VIII）里，有两个搞笑的召唤兽"兄弟牛"泰罗斯与塞克雷多。无厘头的他们必杀绝技叫"兄弟仁义"，过程是塞克雷多先把敌人掷到空中，接着在与哥哥的猜拳中输掉（其实除了这头大笨牛之外谁都看得出牛老兄是作弊的），然后便是被哥哥抛掷上天，咣的一声将敌人撞死……

而在GBA上的《恶魔城：晓月圆舞曲》中，打红色牛头怪能得到一个称为"红色米诺陶斯"的巨斧魂，是红、蓝、黄三色魂里面的红魂之王，攻击效果是一个占了足有半屏幕的大斧头从背后冒起来，旋转一周劈向敌人，伤血800，耗魔150——两个数值都是同类武器中的No.1！要想在4分钟内冲过Boss模式，拿到隐藏武器"真空刃"就全靠他了。

《大航海时代Ⅲ》中能在克里特岛上找到那个著名的迷宫，只要战胜守卫的牛头人，就可以获得"弥诺陶洛斯之斧"这个武力+3的宝物。

《轩辕剑Ⅲ：云和山的彼端》的隐藏BOSS牛魔王，需要玩家打完蚩尤后，在黑坛道教3楼的签筒中才能遇到。战胜牛魔王就可得到DOMO神打功，只需耗体力1点，就可扣敌人单人9999的生命。





牛头人在《风色幻想》中，曾经是拥有无限HP的超级猛人（虽然经常成为背满石化道具的玩家的练级靶子），但到《风色幻想SP：封神之刻》中就成了可以捕捉的杂兵，战斗力也大减，甚至不如从小养大的巨爪怪。

《横扫千军：王国风云》里的BeastLord就是一个牛头人，西部王国的高级建造单位，如亚龙、大鹏、石巨人之类，全都是由他训练出来的，堪称西点军校校长级人物。同时，他自身也拥有战斗能力，武器是投掷的链球。

"魔法门"系列的牛头人似乎出自亡灵巫师门下，擅长即死系能力，宗师级的抗魔奇术都未必能防住。可惜的是，他们的子孙后代不争气，随着游戏每一代新作的推出，牛头人的实力每况愈下：6代中的牛魔王会魂飞魄散，当真人见人怕；7代改为近身攻击附加致命一击效果，导致实力大降，但还略存些威慑力；8代


《晓月圆舞曲》中的牛头怪


《毁灭之王》中的Baal



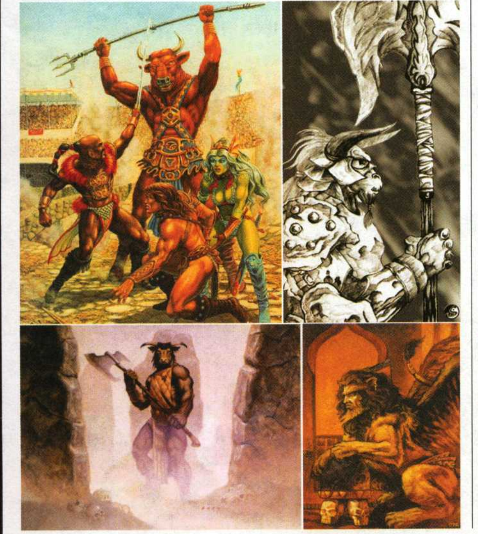
【巴尔画像】《暗黑破坏神Ⅱ》和《博得之门》中巴尔的原型很可能来自公牛神

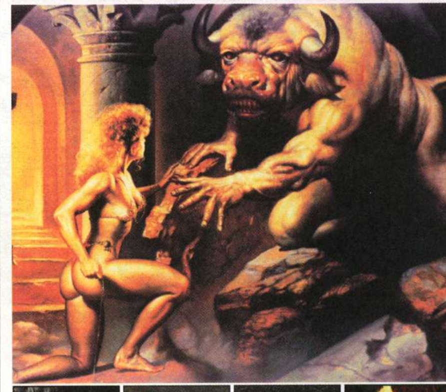
开始，玩家可以直接使用牛头人种族了，此事本来可喜可贺，可惜形象普遍有点不够威武雄壮，最惨的还是“家传绝学”致命一击居然失传，甚至一度遗失了首领的象征霸杀煞之斧，让人不禁汗颜；到了 9 代，一度强悍无敌地位崇高的牛头族竟然已经消失于人们期盼的视线中……

“魔法门：英雄无敌”系列中也有牛头一族的身影，他们攻击力和防御力都很高，居住在迷宫中，吞噬所有闯入迷宫的生物。牛头人作为同级部队中攻防最高的兵种，特点就是不管在任何情况下都充满信心，所以在战场上我们经常可以看到牛头人出现士气高昂的情况。2 代游戏中的牛头人最强悍；3 代中因为游戏地图变大，牛头的移动速度不够快，略有不济；而到了 4 代，牛头的能力改为“格挡”（30%几率不受物理伤害），真是越活越窝囊了。

在《暗黑破坏神Ⅱ：毁灭之王》中，最后的 BOSS 是巴尔（Baal）。巴尔是谁？是金牛！没错，在《圣经》的许多地方，巴尔就是以金牛犊的形象出现，作为丰饶多产的土地神受到古代的犹太和迦南等民族膜拜，金牛也成了许多文学、游戏作品中巴尔的指代物。作为主管繁殖生育的神祇，巴尔的特殊能力之一就是分身，随着游戏中他那一句“My brother will not die in vain！”的呼声，一个一模一样的化身就出现在玩家面前。（注：此处其实有争议，《毁灭之王》中的 Baal 是不是《圣经》及传说中的那个 Baal，一直没有直接证据）

在超人气网络游戏《魔兽世界》中，牛头人被塑造为性情温和的上古时期平原游牧民族，崇尚自然的和谐与平衡，爱好和平。他们的传统武器是战戟，拥有先进的金属打造工艺，却被石器时代的半人马原始部落杀到几乎灭绝，让人有些难以理解（难道他们不知道科学就是力量吗？）。不过即便如此，卡里姆多大地上的牛头人仍然是豪勇威武的象征，每斩杀一个敌人，他们就会将自己头部长长的毛发扎成一根粗旷的辫子，以此表示他们在生死较量中所表现出来的勇气、智慧和力量——传说伟大的牛头人战士瓦格·石角（Warg Stonehorne）有 87 根长而粗的辫子。









《暗黑破坏神Ⅱ》中的牛头人

《战锤 40K：战争黎明》中，混沌星际陆战队的终极单位“嗜血者”，人称牛魔王，身高是普通单位的 10 倍左右，唯一爱好就是成片的将敌人砍飞，实在是非常厉害的角色。

在科幻题材的游戏中，我们也能见到牛头们的身影——在 FPS 巨作《毁灭战士Ⅱ》海报上，巨大的钢铁牛头人是最耀眼的封面明星，而《毁灭战士Ⅲ》则延续了这一传统，最后一关等待着玩家们挑战的终极大 BOSS 就是一头超强的牛头怪。另外，在强调豪爽痛快的《英雄萨姆》里，最终 BOSS 也是一个十多层楼高的巨型牛头人。

此外，在 D&D 背景的奇幻游戏以及许多桌面战棋游戏中，我们也能常常见到牛头人的身影。



《毁灭战士Ⅱ》中的高科技牛牛

由于牛在早期人类狩猎、农耕乃至所有生活行为中都有着非常重要的地位，使人类产生了对牛及其形象的崇拜。因此，牛首人身形象的怪物抑或神明，才会出现在贯穿人类历史的各族神话中，影响了大量文化艺术作品，并最终出现在如今的游戏中。我们也希望能通过本篇文章，向各位玩家们展示牛头人的来历，也权当是代大家理清了牛头人的身世吧。■


《暗黑破坏神Ⅱ》中的牛头人　《龙与地下城：怪物图鉴》里的牛头怪　战棋游戏中的牛头怪

■牛头强者录



游戏中的蚩尤形象

蚩尤

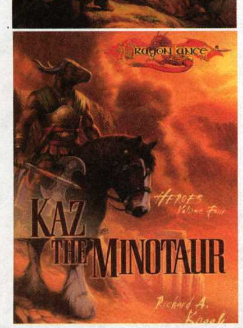
蚩尤是中国传说中的上古邪神，是九黎族（东夷少数民族）的首领，威震天下，八方畏惧。相传蚩尤有兄弟81人（即81个氏族），铜头铁额，神通广大，能呼风唤雨，以金属制造兵器，装备优良。因此，在与黄帝的战事之初令对手陷于苦战，三年城不下，九战九不胜。在与黄帝大战于涿鹿之野时，蚩尤作法，使云雾四起，黄帝军士分辨不清方向（《山海经：大荒北经》记载）。蚩尤作战时有风伯、雨师相从，大概是联合了许多部落，其势若暴风骤雨，显然使黄帝难以招架，最后只得借助于天神王母娘娘（晋皇甫谧《帝王世纪》记载），才战胜了蚩尤。

蚩尤虽战败被擒杀，但其余威尚在，影响仍然很大，《龙鱼河图》中就记载了黄帝借助蚩尤的一幅画像，使得天下安定。由此可见蚩尤威力之大，简直到了谈虎色变的程度。

牛魔王



《西游记》中对牛魔王的威力有着详细的记载：牛魔王先跟孙猴子力拼百十回合都不分胜负，变成猪八戒的相貌将芭蕉扇骗回手后，又用不称手的青锋双剑大战联手的孙悟空和猪八戒，随后跟孙猴子比拼法力玩变身，从天鹅、黄鹰、白鹤、香獐、大豹、人熊直到顶天立地的大白牛，这一战打得鬼泣神嚎天地暗，龙愁虎怕日光昏。老牛的脑袋被切掉一个又长一个，最后还是在孙悟空、猪八戒、土地兵、泼法金刚、胜至金刚、大力金刚、永住金刚、哪吒太子和托塔天王等诸方神圣的联手围攻下方才落败，当真是法力无边、智勇双全，响当当的一条汉子！



龙枪英雄喀斯

"我杀了食人魔头子。他杀了许多人类，甚至包括老弱妇孺在内。屠杀无助的老者、弱者毫无荣誉可言，至少在我族当中是如此。"——牛头人喀斯。

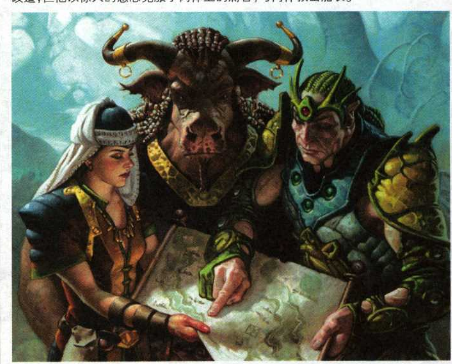
这是《修玛传奇》中，年轻的索兰尼亚骑士修玛与传奇牛头人喀斯的初次会面。由于修玛救了身为阶下囚的喀斯一命，喀斯发誓要以余生之力报答恩人，二人结下了深挚的生死情谊，一路并肩作战直到最后。喀斯见证了修玛击败万色返空龙，并亲手将龙枪从黑暗之后的身上拔出来，让她带着所有子裔离开克莱恩大地。修玛随身带着骑士团的印信，正面刻着骑士团的标帜，反面则刻着牛头人的名字和种族，这说明喀兹的功绩受到索兰尼亚骑士团的承认。

作为牛头人竞技场的前任冠军，喀斯在牛头人社会受人尊敬，与修玛的相遇是其一生中的转折点，让他重新建立起家族和善良的观念，并逐步迈向最伟大的牛头人英雄之路。关于喀斯的故事有小说《牛头人喀斯》（Kaz, the Minotaur）和《圣剑骑士：罗兰德·格林》（Knights of the Sword:Roland Green）等，他是龙枪世界中最为读者喜爱的人物之一。

晴空号大副坦格尔斯

玩过MTG万智牌《晴空号传说》的人都知道坦格尔斯，一位粗鲁、自负又没耐性的塔路姆族牛头人，经常以斧头为他代言，而且从不浪费时间。身为"晴空号"的大副，坦格尔斯一向尽忠职守，任劳任怨的追随西赛船长。

当西塞船长被绑架后，坦格尔斯找到并说服杰拉尔德担任代理船长，驾着晴空号闯入瑞斯空间。与大魔将魔下的掠夺者号遭遇战败后，坦格尔斯孤身潜入敌舰，并与维克黜人格利文徒手交战，为拯救同伴而失手落败，坦格尔斯身体遭到非人的改造，但他以惊人的意志克服了肉体上的痛苦，与同伴救出船长。



传奇酋长凯恩·血蹄

《魔兽争霸Ⅲ》和《魔兽世界》中的牛头人凯恩·血蹄是血蹄氏族的领导者，同时也是一位勇敢的战士。这位日渐年老的首领一边率领部民抗击疯狂的半人马，一边安抚渐渐失去信心的民众。当他在卡利姆多的东海岸遇见萨尔时，命运将他推向历史的前台。



凯恩与萨尔联手击退半人马的进犯，作为回报他也向年轻的兽人酋长揭示了有关卡利姆多神谕及其圣地的所在，并一同前往石爪山脉的深处。他们见到了珍娜和预言者，并且决定共同合作对抗燃烧军团。从那一刻起，他便成为世界命运的缔造者之一。

凯恩在这段合作过程中起到了极其重要的作用，他以智慧和力量帮助萨尔收服了格罗姆·地狱咆哮，并共同帮助格罗姆·地狱咆哮摆脱了血之诅咒，并在战斗中一次次显示了他对部落的忠诚。

不死的佐特

魁伟雄健的巨汉，肌肉发达，尖耳锐齿，手持一把巨大的弯刀。雇佣兵们的传说中，他是在战场上取过成千上万人首级的战士。更令人害怕之处，则是每当传闻他死去，他一定又会在某个战场里出现——因此他被称为不死的存在，他就是卡通及同名PS2游戏《剑风传奇》中的"不死的佐特"。

这位号称"最强使徒"的猛人第一次出场是在铁壁要塞，他轻易就将鹰之团冲锋队50名好手屠戮殆尽。冲锋队长卡兹与佐特单挑，将他手中的斩马刀斩断后，近百年来第一次让佐特尝到了被人类戳伤的滋味，却引发了佐特"认真一战"的欲望；佐特再次出场则是卡兹与号称最强骑士的紫犀骑士团长交手，关键时刻佐特从远处山丘上掷来一柄斩马刀方才救得卡兹一命；第3次是格里弗斯被营救后，，卡兹费尽九牛二虎之力都无法彻底击灭紧追的黑犬团长华阿尔德，被突然出现的佐特一招之下拦腰折成两段，当场毙命；第四次就是蚀之刻了，当鹰之团所有成员在魔界中成为祭品的时候，佐特是唯一一个没有参与盛宴，守护在魔域入口处的使徒。（TV版卡通中只有前两次亮相）



可以说，在《剑风传奇》中，佐特是近乎无敌的最强人物，每次出场都带有极大的震撼性，每个亲眼目睹过老牛战斗姿态的人都会被他狂暴的实力所震惊。可惜后来他在梦境中被重生的格里弗斯切断一边牛角，败在强者脚下，出场次数渐少。■【剪报代码：1265】



"登上传奇性冒险的更高台阶。
创世纪X奥德赛
为荣誉而战斗,因美德而探寻。"

2004年　当看到"荣誉"二字时,你是不是会为最近在WoW中的执迷而发出会心一笑?就在Origin赶着推出他们最知名系列的最新On-line版本时,他们其实还没有真正具备将"荣誉"商业化的头脑,在他们根深蒂固的价值观中,"美德"才是吸引人们积聚在"创世纪"旗帜下的原力。这一年的6月,母公司EA断然中止了这个启动刚刚一年半的研发项目,留下的只是无尽的怅然。

"如果你没点儿出格的敌对态度——
你就不会有任何
机会!
铁血十字军:义无反顾"

1995年　在Origin名下推出的这款动作冒险游戏,从题材、操控及图像表现上都具备相当的突破性,在当年被戏称为现代版的"异教徒"。这也许是因为Origin的忠实追随者,在其之前推出的《创世纪Ⅷ异教徒》中因新引入的动作操控特性而留下了太过惨痛的"情结"吧。不过这一次,同样主打"BAD"精神的《铁血十字军》彻底抛却"传统"的束缚,终于得以大施拳脚了。



"没有头等舱。
没有咖啡服务。
没有空中影片。
二战战机
没有友善的天空。"

1998年　空战骑士精神?那是前一次世界大战的故事了。第二次世界大战的空战,更多的是血与火的空中绞杀,看来简氏战斗模拟系列深刻的意识到这场大战你死我活的本质,你呢?







**“市民们，
发动你的引擎。
模拟城市:尖峰时刻”**

2003年　作为《模拟城市Ⅳ》的扩展资料片，它让原本就令人头疼的虚拟城市的交通问题更加尖锐化……哦天哪，难道就不能让我在游戏里喘口气?!

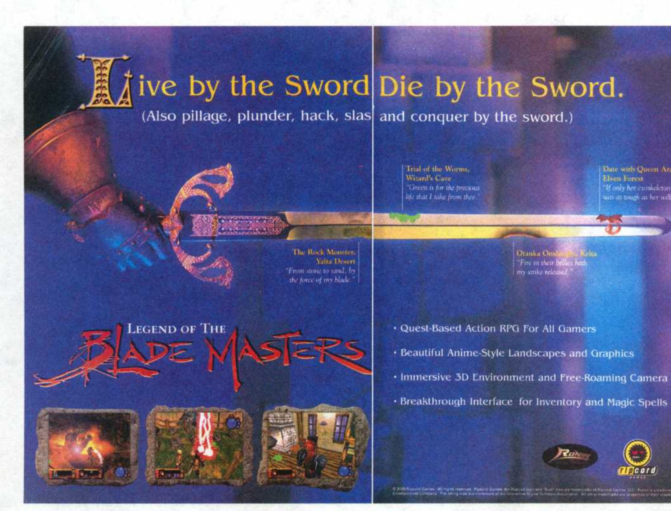


**“秘技代码
仅在VERIZON无线
在你的手机上完成
代号13
就能获得用于PC版本的
大头秘技代码”**

2004年　你是否亲历过强买强卖的事情？哈哈，gameloft为了推销手机游戏真可谓无所不用，看来他们是跟UbiSoft联手要让玩家们“头大”了。不过，PC就意味着无拘无束无所不能无法无天@#!$%^…所以包括“大头”秘技在内的所有代码，很快就在互联网上无处不在了。

图鉴

积·聚·互·动·灵·感







**“生于利剑，死于利剑。
用剑同样可以
掠夺、窃取、强闯、挥砍和征服。
剑宗传奇”**

2000年　神兵利器总是迷人的，因为它不仅代表着力量，更是荣誉、权力或其他任何与征服、占有相关的意志的体现者。遗憾的是，“用剑”者的命途悬殊，有些游戏凭着装备掉宝火了，这款游戏却和更多的倒楣蛋一样很快销声匿迹。

魔兽世界 之 祸不单行



魔兽世界 之 敬业精神









魔兽世界 之 热身运动





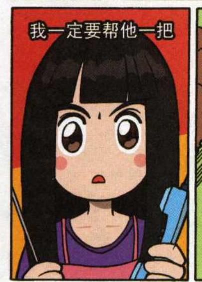




2005.11.KID.AI艾洋

魔兽世界 之 下班回家











2005.11.KID.AI艾洋



史上最BT之游戏



最近，一家日本民间游戏网站将“30年史上最变态游戏”的殊荣授予了红白机平台上一款名为《武之挑战书》的动作冒险游戏。

1986年12月10日，该游戏由著名游戏公司TAITO发售，故事是一个普通小市民寻宝的历程。游戏创意来自于日本电影鬼才导演北野武（就是导演《大逃杀》的那个BT男）。游戏发售的宣传中称，制作监督原封不动地将北野武的各种独特构思搬进了游戏之中。结果，怀着对“北野监制的游戏”的好奇和期待，不少人购买了这款作品，但实际玩过之后，游戏中的那些奇思妙想让玩家们目瞪口呆：在标题画面就蹦出来一个选项，选不对的话还没开始玩就直接GAME OVER；在不碰任何按键的情况下等整整一小时，寻宝的地图上才会出现字迹；游戏最后必须要用到的道具只能在游戏刚开始的时候购买，错过了只能全部从头再来……动作部分单调古怪，难度更是达到了“没法玩”的的水平，只有极少数有超人毅力的玩家把游戏打穿，结局画面更让这群超人玩家吐血：屏幕上显示出一个北野武的漫画头像，旁边写道——

“对这种游戏如此认真，有什么意义？”





小强爬进笔记本电脑的N种解决方案

菜鸟发贴：冬季来临，冻得瑟瑟发抖的小强慌不择路，从我的笔记本电脑的左边散热口钻进去了……怎么办？

各路网友提出各自的方案……

硬件高手：拆吧，很简单的，一把十字改锥就可以解决，不过……再装起来恐怕有点困难……

爱心泛滥者：你是问你该怎么办，还是小强该怎么办？

软件大虾：找个软件让CPU100%运行，然后把通风口堵上，烤死它们。

实用主义者：在笔记本电脑附近放一些甜食，估计一会儿就能把它引出来……

不计后果者：直接把笔记本电脑放冰箱里冻一冻，无论多少小强也解决了！（尸体呢……）

音乐FAN：把音量开到最大，连续播放摇滚乐，把小强震死。

乐观主义者：这就是传说中的电子宠物吧，高兴吧？

野蛮人：把笔记本电脑挂起来，悬空，用拖鞋使劲敲打笔记本电脑，一定能够出来的！

无所谓主义者：安啦，冬天冷，桌上只有笔记本电脑热，它们很喜欢热的地方，防不胜防，我的笔记本也进了小强，不过还没发现什么不良影响，现在还用它来上网。



魔兽世界 之 盗贼的决斗









魔兽世界 之 势不两立









作者：赵骐





人机对弈

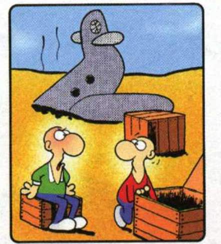
如果人生像电脑

如果人生像电脑，一切都将变得多么美好：
如果你觉得累了，可以休眠一会，按下任意键一切继续，什么也不会耽误；
如果有不想见到的讨厌家伙，删除好友～同理，看见PPMM，添加好友；
如果觉得自己形象不佳，换个壁纸；
如果搞不清楚状况，按下“帮助”键；
如果找不到钥匙了，按下“搜索”键；
如果觉得周围太吵，关掉“音量”；
如果东西丢了，不要紧，我们有备份；
如果懒得出门倒垃圾，“清空回收站”即可；
如果觉得人生毫无意义，按下Ctrl+Alt+Delete，从头来过吧！

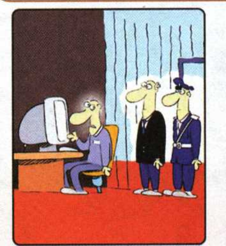




“第一，我们不会跳得比房子还高；第二，我们不会顶砖头；第三，告诉您的儿子少玩点游戏，并且没事不要再打我们水管维修的电话了！”



我跟你说什么来着？早说要带上掌机的！



我还不想出狱呢……我觉得这里网速比家里快多了……



“视窗”操作系统……



文/小刀



《毁灭战士》的剧情完全忠实于游戏原作



《毁灭战士》曾在10月拿下北美票房冠军



毫无疑问，自打游戏与影视联姻以来，2005年是游戏经典重现影视舞台最为风光的一年，《仙剑奇侠传》、《最终幻想Ⅶ》、《毁灭战士》，三部大片成为本年度游戏影视最耀眼的明星。与以往那些毁誉参半甚至一败涂地的游戏改编作品不同，它们获得了包括玩家和非玩家在内的大多数观众的一致认可。

■仙剑，又见仙剑

在忽悠了FANS们长达五年之后（最早的仙剑电视版的消息在2000年就风传一时了……），拥有强大明星阵容的《仙剑奇侠传》电视版终于从2005年1月开始在各地电视台热播。大家知道，《仙剑奇侠传》拍摄完成的2004年，是广电总局和游戏"很不对劲"的一年，电竞、网游都被封杀，常被白痴"主流媒体"写成"网游题材"的《仙剑奇侠传》电视剧也是命运未卜。不过，仗着逍遥哥的运气总算逃过一劫，虽未能登上央视，但在各省市电台的收视率都维持在中上水准，与原著基本一致的剧情不仅让"仙迷"们大呼过瘾，也吸引了很多普通电视观众，证明了"仙剑"的魅力不只限于玩家。



两位偶像派主角为仙剑电视版拉动人气不少



让玩家等待了5年的仙剑电视剧整体表现不错

■最终幻想，卷土重来

另一部经典《最终幻想Ⅶ圣子降临》在推出前很是让玩家们为它捏一把汗，前车之鉴，2001年那部投资一亿五千万但却让普通观众看不懂，玩家也不喜欢的《最终幻想电影版》让游戏票房大户史克威尔当年的年终财务报表惨不忍睹。值得高兴的是，这次的《圣子降临》吸取了失败的教训，虽然其声光效果相对于前作并没有革命性的改观，但从剧情设计和画面风格上，都着重于满足玩家的观赏需求，抓住他们的心理，并以他们为中心，带动更多的观众。为了达到这个目的，许多当年参加制作FF7的游戏设计师直接主导了电影的制作。从《圣子降临》现在冲击百万的销量来看，史克威尔的计划成功了，这部电影无愧于他们在此前的预言："我们要让经典复活"。



《最终幻想VII圣子降临》的故事发生在七代之后



街市场景的精致令人叹为观止

■DOOM，完全火爆克隆

继"仙剑"和"最终幻想"之后，在10月拿下北美票房冠军的《毁灭战士》（DOOM）成了2005年游戏电影的压轴好戏。其实早在当年DOOM一代推出之时，环球电影公司就立即看好，买下了改编权，但因为种种原因一拖再拖，直到今年DOOM3发售之后，影片才随之上市。《毁灭战士》完全忠实于游戏原作，甚至连"第一人称视角"也完全保留，观众总能在屏幕上看到自己的枪……当然，游戏中血腥的怪物、金属感十足的场景和刺激的杀戮也被完全再现，在观赏它的时候，作为玩家的你很可能忘记了自己是在电影院，而下意识的想去握住手边的鼠标……

三部经典游戏大片在2005年的热映证明了一点，在游戏影视的受众中，玩家永远是最忠实、最庞大的观众群体。只有忠于游戏，满足玩家的口味，成功的票房才有了保障。



游戏业的产值利润双超电影业，这早已是昨日旧闻，根据2004年的数据，仅游戏的一支——网络游戏的产值便已凌驾电影业之上。不过，电影业这个前辈成熟的宣传手段和巨大的公众关注度，游戏业还是远远不能企及的，所以，与电影捆绑，一直是游戏业最热衷的宣传手段。

■功夫＋封神榜：贺岁组合

"有《功夫》就上《封神榜》"。刚进入2005年，写着如此宣传语的广告牌就出现在全国120多家影院，而打开正版的《功夫》影碟包装，也会出现一张《封神榜》的新手开户卡。借着星爷贺岁大片的威风，金山的这款新网游着实火了一把。平心而论，《封神榜》和《功夫》的结合真是有点"风马牛"的味道，从内容上怎么也扯不到一块去——就像《封神榜》里莫名冒出来的那个"猪笼城寨"一般。就连金山的雷老总在双方的发布会上也只能说"……共同之处就是都是贺岁大片，一个是贺岁电影，一个是贺岁游戏"。从这点上也能看出游戏业急于搭上电影业宣传快车，把自己的产品推向更广大市场的饥不择食……



《封神榜》游戏里突兀而起的《功夫》场景猪笼城寨



《封神榜》与《功夫》唯一的共同之处就是"贺岁"

《飚车》里的《头文字D》赛道

从海报上就能看出《飚车》与《头文字D》的捆绑宣传

■头文字D+飚车：门当户对

相比之下，另一部大片《头文字D》与网游《飚车》的结合就显得登对得多了，它们都是以赛车为主题，更亲密的是，电影所源自的著名赛车游戏经典《头文字D》和《飚车》都出于游戏名门世嘉旗下，双方的捆绑宣传也就是顺理成章之事，《飚车》中加入了大量电影里的赛道，乃至周杰伦的座驾，就连"头文字D之父"、游戏制作人新井也亲自上阵为《飚车》造势，两者关系可见一斑。其实，热衷于与电影大片捆绑宣传的金山比《飚车》更早看中了《头文字D》，想用网游新作《幻想春秋》与之"联姻"，可惜Q版武侠与赛车主题实在相差太远，再加上《飚车》横刀夺爱，最后也只好不了了之。

■神话＋英雄 Online：低调合作

与前两次大规模的合作相比，成龙新作《神话》与《英雄 Online》的合作不甚引人注目，除了能在有些《神话》海报边上看到《英雄 Online》的宣传画以外，仅仅就是游戏公司在《神话》的发布会上露了一小脸而已，而《英雄 Online》成为《神话》的"唯一网络游戏合作伙伴"，这个名字看起来也好像有点怪异……不管怎么说，看来游戏业是不肯放过每一部可能"捆绑"的大片。对于如日中天的游戏业，电影业又是怎么个想法呢？



《英雄 Online》成为《神话》的"唯一网络游戏合作伙伴"

■电影＋游戏：前途未卜



《无极》电影和主题网游进行了同步大规模宣传

对于游戏这个新兴的后辈，电影业也是很想与之"捆绑"，从中分上一杯羹的——陈凯歌的《无极》就很能说明问题。陈大导与电影的结缘起于担任盛大网游《传奇世界》和《神迹》的艺术指导，这次他以最新作为题材开发网游，可以说是将电影与游戏的结合又更进了一步。这部据说"很像游戏"的奇幻主题电影还未公映，与著名游戏公司育碧的合作游戏改编计划便已出台，号称开中国"电影后产业"综合开发的先河。另一部大片《七剑》的导演徐克大侠也表达了要把电影剩余价值在网游上体现的倾向。虽然网游《无极》和网游《七剑》都宣布年底推出，但到现在似乎连个像样的官网乃至截图都没有。从欧美游戏业既往的表现来看，出于商业目的快速生产的电影版游戏一般都是垃圾居多，精品寥寥，希望中国游戏业和电影业不要重蹈覆辙。



题材篇

2005 年，除了根据游戏题材本身拍摄的电影电视剧外，随着游戏和玩家群体所引发的种种问题越来越受到社会关注，玩家们的故事也成了影视作品的热门题材之一。

■圣殿：游戏是圣殿还是地狱？

去年拍摄完成的《圣殿》2005 年初在全国各地放映，这是中国第一部描写玩家生活的电影，虽然演员组成闻所未闻，但李亚鹏首次做监制还是吸引了娱乐圈的不少目光。这是一个疯狂迷恋网络的金鱼店伙计在现实世界和虚拟世界里亦真亦幻的故事，让不少观众都看得莫名其妙，也许是影片在现实与虚幻间的切换让习惯了平铺直叙手法的中国观众有点不适应吧！但从主角颓废得如同野狗的外型和遭遇来看，影片总体导向是反对游戏沉迷的，因此也很符合今年游戏业"绿色游戏"的主旋律。



《圣殿》海报上，在网吧奋战 60 天后的主角颓废如野狗


《圣殿》里主人公迷失于现实与游戏的两个世界里

玩游戏走火入魔
一青年 60 天不出网吧门

这篇报道造就了《圣殿》编剧最初的灵感。

■网：游戏无罪，黑网吧该死……

紧随《圣殿》之后的，是与网游名作《仙境传说 RO》紧密结合的电影《网》，讲述了一个网游少年摆脱黑网吧的阴影回复正常的故事。我们注意到在这部电影的支持单位里，除了 RO 的运营商游戏新干线之外，还有著名的网吧连锁"战略高手"。有了这样的背景，那么当我们看到这部片子的主要批判火力针对黑网吧而不是网游本身的时候，也就顺理成章了。事实上，以 RO 为代表的网游，在本作里是以正面形象出现的，有些片断甚至有捎带宣传的嫌疑……

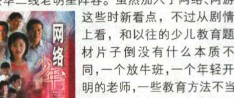


电影《网》中的玩家造型


电影《网》主要以批判黑网吧为主

■网络少年：老明星加盟新题材

由网游大腕盛大参与制作的《网络少年》于 9 月首映，有着牛群、黄宏、凯丽、胡亚捷等豪华二线老明星阵容。虽然加入了网络、网游这些时新看点，不过从剧情上看，和以往的少儿教育题材片子倒没有什么本质不同，一个放牛班，一个年轻开明的老师，一些教育方法不当的家长，一群逐渐被感化的问题孩子……等等此类电影的必备元素一个不缺，结果自然是皆大欢喜，网络的积极作用被肯定，孩子们也走上了正道。顺带一提，这部电影也成为盛大力推的绿色网游《梦幻国度》的重要宣传渠道，口号便是"玩'梦幻国度'，做优秀'网络少年'"。


《网络少年》的主题也是拯救网瘾青少年

《网络少年》是盛大网络出资文化公益事业的一个项目

■闪电毛的故事：小网虫、小喜剧、小制作

同样是 9 月，儿童题材轻喜剧《闪电毛的故事》在曾经执导《康熙大帝》的大牌导演林鸿指挥下，以不到两天一集的速度完成了为期两个月的拍摄，这部 38 集电视连续剧讲述了一群小网虫在"戒除网瘾夏令营"和教育方式粗暴的家长斗争，最后双方都明白了道理，共同努力从网瘾阴影下走出的故事。据说该片片名原为《半边毛的故事》，因片名刚向社会公开，"半边毛"马上被抢注，只好更名为《闪电毛的故事》（不明白为什么这么土的名字也有人要抢注……）。到笔者写作本文为止，尚未发现本片在电视台公映。


《闪电毛的故事》是一部低成本的轻喜剧

以玩家为主角的这几部影视作品都提出了正确看待网络、网游对青少年的影响，而不是一概封杀的有益思路，它们的积极意义是勿庸置疑的。不过，这些简单美好的结局也与现实的复杂多变形成了鲜明的对比，大团圆的结局也许永远只会出现在电影的故事里呢……■【剪报代码：1268】

2006 年游戏电影无责任预测表



《铁拳》
简介：由日本片商投资，著名打星李连杰和扮演大家闺秀被证明极其失败所以回归暴力路线的赵薇分饰男女主角。2006 年开拍。
可信度：D



《钟楼》
简介：忠实于 PS2 游戏《钟楼Ⅲ》，由著名恐怖片编辑 Todd Farmer 改编剧本。拍摄时间未知、导演未知、演员未知。
可信度：C



《恶魔城》
简介：Paul W.S. Anderson（此人执导过《生化危机》、《异型大战铁血战士》）导演，2006 年开拍。
可信度：C



《杀手代号 47》
简介：二十世纪福克斯公司拍摄，打算请范·迪塞尔（《拯救大兵雷恩》、《极限特工》）主演。剧本火热创作中……
可信度：B



《寂静岭》
简介：Sean Bean（《指环王》中魔戒远征军唯一牺牲的衰人——波罗莫的扮演者）出演 Rose 的老公。2006 年上映。
可信度：B



《光环》
简介：微软以 500 万美元的高价卖出了游戏的电影改编权，该片将于 2006 年拍摄，2007 年公映。
可信度：B



《死或生》
简介：导演元奎，第一部全程在中国拍摄的好莱坞大片，从演员照片推测……火辣性感程度不亚于游戏。2006 年 9 月上映。
可信度：A



《英雄本色》
简介：从 2002 年起就叫嚷着要拍电影，一直没有新动向，最近又有消息传出。据说东家是二十世纪福克斯公司。
可信度：D

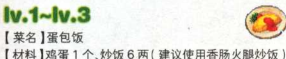
御厨养成之道《魔力宝贝》

文/拉面龙

魔力宝贝》中的职业系统是其最吸引人的部分之一——有别于许多网络游戏，“生产系职业”在“魔力”玩家的冒险生涯中起到了不可替代的作用。没有了“生产者”们的劳动，战士们在魔力世界中可说是寸步难行。所以，每个“魔力”玩家几乎都有生产职业的角色，用来自给自足，维持生计。很明显的一个例子，《魔力宝贝》中没有“蓝瓶”的概念，就算跑遍所有商店，恐怕也买不到实用的补充MP（魔法值）的物品。因此，“厨师”角色们所做的种类繁多的料理，就成了游戏中不可缺少的“良药”。

既然我们能努力成为游戏中威名远扬的大厨，为什么不能玩以致用，将游戏中的料理做成现实的诱人美味呢？为此，《家用电脑与料理》特别推出“御用厨师养成之道”，为各位想成为顶级厨师的玩家指明一条升级捷径：





lv.1~lv.3

【菜名】蛋包饭

【材料】鸡蛋1个、炒饭6两（建议使用香肠火腿炒饭）

制作过程：

1.将鸡蛋打散，加入淀粉、盐，搅拌均匀；

2.小火热锅，并用油将锅润湿，再将之前准备的鸡蛋平缓且均匀的下锅，蛋皮煎至金黄色时，将炒饭放至蛋皮中间；

3.迅速将蛋皮四角向心包好，起锅入盘，淋上蕃茄酱即可。

评价：

“蛋包饭”这个名字只是俗称，相传这道美食最早为欧洲料理，原本叫做“Omelet”，经过引进改良才成为我们现在的“蛋包饭”，做法简单的一道早餐，非常有营养。



难　度：★★☆☆☆

美味度：★★★☆☆

lv.3~lv.4

【菜名】青椒肉丝

【材料】瘦肉、青椒、油、盐、料酒、酱油、湿淀粉、味精、姜

制作过程：

1.将肉、姜和青椒切成丝，肉丝用少许酱油、料酒、盐拌匀，然后浆上湿淀粉，待用；

2.用酱油、料酒、味精、姜、湿淀粉勾兑成汁；

3.将锅烧热，中火热油。油热后下肉丝，边下边用手勺推动，待肉丝散开颜色变浅后，加青椒并开大火爆炒少许，倒入勾兑好的汁，待起泡时翻炒几下即可起锅。

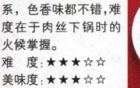
评价：

非常出名的一道中国家常菜，属于川菜系，色香味都不错，难度在于肉丝下锅时的火候掌握。



难　度：★★★☆☆

美味度：★★★☆☆



lv.4~lv.5

【菜名】亲子丼

【材料】熟米饭、鸡肉、鸡蛋、葱花、洋葱、蜂蜜、蔬菜（依照个人口味）

制作过程：

1.将蜂蜜与水按照1:4的比例调好待用；

2.蔬菜洗净，鸡肉切块，洋葱切碎，鸡蛋打好待用；

3.中火热锅并注油，下葱花、洋葱、鸡蛋和蔬菜，炒熟后放入鸡肉，翻炒到鸡肉变白，浇上调好的蜂蜜，加少许酱油，起锅；

4.将炒熟的菜淋在米饭上即成。

评价：

难度较高的日式料理，“丼”是“盖浇饭”的意思，而亲子——实际上是“鸡肉”和“鸡蛋”的“亲子”……（汗啊汗）在游戏中不很流行，现实中却是不错的美味。



难　度：★★★★☆

美味度：★★★☆☆

lv.5~lv.7

【菜名】汉堡

【材料】面包、牛肉、牛奶、面包屑、鸡蛋、生蔬菜、番茄片（或番茄酱）、洋葱片、盐、胡椒粉

制作过程：

1.将面包切开，将中心面朝上排在一起，将生蔬菜、番茄片、洋葱片放在面包上；

2.将牛肉切片，并将洋葱、牛奶、面包屑、打好的鸡蛋、盐以及胡椒粉勾兑成浓汤，涂在牛肉片外；

3.将牛肉饼放在平底锅上小火煎至所需要的程度；

4.将煎熟的牛肉饼放在面包片中，浇少许番茄酱即可。

评价：

汉堡发源于中世纪时的蒙古人和通称为鞑靼人的突厥各部落，14世纪前传到法国，19世纪传到英国，由食品改革家索尔兹伯里（Sallsbury）进一步改革后，于19世纪80年代传到美国，取名为“汉堡牛排饼”，后来简称为“汉堡”。《魔力宝贝》中的汉堡，是不需要夹在面包中的。这道菜，难在复杂的工序。



难　度：★★★★☆

美味度：★★★★☆

lv.7~lv.8

【菜名】咖喱牛肉饭

【材料】熟米饭、咖喱粉、牛肉、洋葱、土豆、胡萝卜、蒜

制作过程：

1.将牛肉切成小块，在表面涂盐腌制10分钟。牛肉下锅用清水煮，开锅后撇去泡沫，再用小火煮30分钟后起锅；

2.可利用煮牛肉时将土豆、胡萝卜切块，洋葱切碎；

3.放少量油并用中火热锅，放入土豆、胡萝卜、洋葱、熟牛肉块，翻炒到土豆变软后，倒入凉水（水位刚好没过菜即可），中火闷15分钟；

4.将咖喱粉放入锅内，注意搅拌以防止糊底，然后中火闷5~10分钟，待成糊状后起锅；

5.将咖喱牛肉浇到米饭上即可。

评论：

咖喱来自印度及东南亚国家，目前在全球都十分流行。咖喱牛肉饭应该来自日本快餐，是十分美味的一道菜（可以叫做饭了吧），味道可以通过选择不同口味的咖喱（红咖喱辛辣，黄咖喱微辣，绿咖喱清淡）来调节，不过制作过程较为繁琐。



难　度：★★★★★

美味度：★★★★★

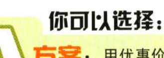
通过以上的攻略，大家是否掌握到了料理技能的真髓了呢？如果你足够自信，你的料理作品只要通过自己、小马和老编三大考官的测试，就可以获得《家用电脑与料理》杂志社给予的“御用厨师”称号，前10名还可以获得“月月剩下的可乐”、“东东用过的牙签”、“狗子没吃完的拉面”等珍稀食材或工具哦！

各位见习厨师，为了御用厨师而努力奋斗吧！

注：下厨新手请到父母处领取任务及所需资金材料，任务期间请注意菜市场奸商、厨房小强、灶台火球怪、菜刀等精英怪物。■【剪报代码：1269】



《家用电脑与游戏》2006年杂志订阅优惠大行动



你可以选择：

A方案：用优惠价 **100 元**订阅 2006 年**全年** 12 期精彩杂志，立即**节省** 17.6 元。

也可以选择：

B方案：用原价 **117.6 元**订阅 2006 年**全年**杂志，即可得到**价值 50 元**的奇趣泡泡堂精美周边一套，限量 **2000 套**，先到先得。









游戏玩家终极宝典 数码尖兵至强秘笈

《家用电脑与游戏》月刊由科学普及出版社主办，1994 年创刊，是中国创刊最早，内容最权威的专业电脑游戏杂志。

来自玩家、指导玩家、融入玩家、家游倾心打造中国电脑玩家最温馨的精神家园。2006 年的《家用电脑与游戏》会以全新的面貌带给读者前所未有的阅读享受，敬请期待。让我们互动灵感，一起 play!

订阅大抽奖

无论 A 方案 B 方案，所有参与此次优惠订阅活动的读者，均能参加于 2006 年 1 月举行的征订大抽奖，我们将抽出 **99** 名幸运读者，送出 **99** 份幸运大礼：



时尚笔记本电脑 1 份







漫步者 R1600TD 电脑音箱 8 份

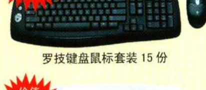


ATIX800GT 显卡 5 份



声迈 X600 电脑音箱 15 份





罗技键盘鼠标套装 15 份



罗技迷你晶貂 30 份



漫步者 M1 电脑音箱 25 份

具体邮购方式及注意事项：

1. 本次优惠订阅活动时间为 2005 年 9 月 1 日至 2005 年 12 月 31 日（以邮戳为准）
2. 赠送的泡泡周边将于收到汇款单的 5 个工作日内寄出。订阅大抽奖的幸运读者名单将刊登于 2006 年 2 月刊。
3. 杂志的投递方式采取平邮方式，为避免投递过程中出现的丢失破损。**特友情提醒** 请附加每期杂志挂号费用（3 元／次）。

（本次活动最终解释权归《家用电脑与游戏》杂志社所有）

征订热线：010-88115658
010-88146001-13

（参照下图示范）　　中国邮政汇款单

用户填写
业务种类　邮局通知汇款☐　自行通知汇款☐（24小时☐　2小时☐　实时☐）
附加服务　入帐☐　邮购☐　回执☐　礼仪☐
收款人姓名　《家用电脑与游戏》邮购部　汇款金额（小写）　佰　拾　万　千　佰　拾　元　角　分
收款人地址（或开户局及帐号）　北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室
收款人邮编　100036
汇款人地址　您的详细地址
汇款人姓名　您的姓名　汇款人邮编　您的详细邮编
机印记录　汇票号码　汇款金额　汇费　手续费　收汇日期
附言（以30个字为限）　注明所选方案
经办员：　复核员：　事后检查：

敢剪！给你好看！

方式.改变价值."X"档案 让手机成为你的随身剪报.让精彩内容随时典藏。





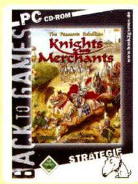


"X"档案 个人电子剪报夹

发现喜欢的文章、图片?! 立即下手！

①找到文章末尾的【剪报代码】
②将此代码以短信发送至【移动用户958868307】或【联通用户92190907】
③收到文章与图片收藏成功的短信通知，同时获得1GB容量X.CN免费邮箱
④剪报资费：1元/篇 （通知信息免费，短信发送费用按移动/联通条款）

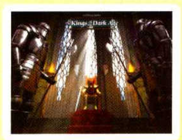
立即登录 www.x.cn/www.playgamer.com
了解更多"X"档案《家游》杂志电子剪报服务
客户服务电话：(010)-68560116
北京星光维信科技有限公司



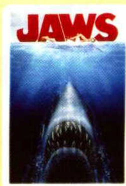
骑士与商人：农民起义复刻版
Knights and Merchants: The Peasants Rebellion
类型：ST
开发：Topware Interactive
发行：Topware Interactive
日期：2005年12月01日（国外）



战地II特种部队
Battlefield2:SpecialForces
类型：AC
开发：DigitalIllusions
发行：ElectronicArts
日期：2005年12月02日（国外）



黑暗时代之王
Kings of the Dark Ages
类型：ST
开发：Zuxxez
发行：Topware Interactive
日期：2005年12月02日（国外）



大白鲨
Jaws
类型：AC
开发：Majesco
发行：Majesco
日期：2005年12月18日（国外）

12月游戏“秀”



金庸群侠传 II

完美世界



英雄 Online

网络游戏公开测试表

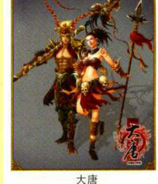
游戏	运营商	网址
猛将	久游	http//mj9youcom
挑战	百海	http//wwwdkonlinecomcn
QQ幻想	腾讯	http//fqqcom
快乐西游	第九城市	http://joyxy.the9.com
海之乐章	三五科技	http://www.seaonline.com.cn
盛大富翁	盛大网络	http//richsdocom
少林传奇	卓奥科技	http//wwwshaolincncomcn
PangYa	欢乐数码	http://www.happydigi.com
江湖 Online	八八科技	http://jianghuol.88joy.com.cn



征途



街头篮球



大唐

近期内测网游焦点

游戏	运营商	网址
反恐怖炸弹人	久游	http//bomb9youcom
SOS	光通通信	http//wwwsosonlinecomcn
超级舞者	久游	http//sdo9youcom
幻想春秋OL	金山	http//cqkingsoftcom
兄妹连	宋soon	wwwgamesooncom
RFOnline	广东数通	http//rf5u56com
魔域	天晴数码	http//my91com
信长之野望	中青创先	http://www.xconline.com.cn



星期一 MON
星期二 TUE
星期三 WED
星期四 THU
星期五 FRI
星期六 SAT
星期日 SUN
1
双重性格王子受难记
《波斯王子：王者无双》发售
PRINCE OF PERSIA
2
以拯救世界为名义
再造美女与暴力的
永恒主题
《魔力女战士》北美公映
AEONFLUX
5
僵尸的第二职业
——小丑
《僵尸斯塔布斯》发售
STUBBS THE ZOMBIE
6
7
8
“沉默小组1943”
主题MOD
《沉默小组1943：
镰刀锤子》发售
9
挑战“指环王”的
另一部西方奇幻
《纳尼亚传奇：魔衣橱》
北美公映
NARNIA
11
虚拟生态环境破坏
大行动
《坎贝拉危险狩猎 II》
DANGEROUS HUNTS 2
12
14
翻拍现代版“美女与野兽”
《金刚》北美公映
KING KONG
15
东方奇幻式爱恨情仇
《无极》全球公映
17
生化女郎
米拉・乔沃维奇 生日
18
性感的瓶中精灵
克里斯蒂娜・阿奎莱拉 生日
19
21
金凯瑞翻拍同名喜剧
《新抢钱夫妻》北美公映
See Dick Run
Jim Carrey
Fun with Dick and Jane
Christmas
22
跟风版街头狂飙
《狂飙洛杉矶》发售
LA RUSH
23
从007到落魄杀手
《斗牛士》北美公映
pierce brosnan
greg kinnear
hope davis
the matador
25
圣诞节
编辑部御用插画师
文洋 生日
MERRY CHRISTMAS!
26
27
28
JUST CAUSE
30
EIDOS的拿手好戏
动作+冒险
《致命陷井》发售
31
猎杀与被猎杀之间的
危险关系
《终极刺客：血钱》发售
Play!
家用电脑与游戏
2005.12
December